STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

6000 FT
ÉRTÉKBEN, MAGYAR NYELVEN

DEATHTRAP

PC GURU

MAGYARO… …OTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

PC GURU 2017. 04.
17004
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

ÖT TELJES ÉVET VÁRTUNK A FOLYTATÁSRA, DE MEGÉRTE? 6 OLDALAS TESZTÜNKBŐL KIDERÜL.

PREY®
M. YU
WWW.PREY.COM
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
PS4
XBOX ONE
PC GAME
© 2016 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. " " AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ALSO, "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED.
Bethesda

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Smejkál Péter (Chocho) • chocho@pcguru.hu

Szerkesztők
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szücs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17.990 Ft; 6 lapszám: 10.070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2017/04-es számához steames Deathtrap PC-s játékot csomagoltunk. A tartalomjegyzéknél található kód azonban nem Steam-kulcs, azt a weboldalunkon kell beváltani. Részletek a 6-7. oldalakon olvashatók.

2017. ÁPRILIS

A NYUSZI HOZZA AZ IDEI KÜLÖNSZÁMOT

Amint az a beköszönő címéből kiderült, a PC Guru csapata ismét egy különszám elkészítésére adta a fejét. Ez lett az április 21-én megjelenő PC Guru Microsoft különszám, amiben a Minecraftról, a Windows 10-ről, az Xbox One-ról és a redmondi óriás jövőbeli terveiről olvashattok részletesebben.

A magam részéről nagyon szerettem volna tető alá hozni egy ilyen kiadványt, ha másért nem, hát azért, mert a Microsoft az utóbbi években nyomott egy hátraarcot, és míg az Xbox 360 idején nem foglalkozott a PC-vel, addig most a cég minden valamirevaló játéka elérhető a számítógépes közönség számára is.

Na, de legyen elég ennyi a különszámról – aki többet szeretne tudni, lapozzon a magazin 115. oldalára! Mostantól az áprilisi Guru lesz a téma, mert bizony nem akármilyen tavasznak lehetünk szemtanúi. Először is a semmiből tört elő a PC-re is kiadott NieR: Automata, hogy megmutassa: a gépben is lehet lélek. Aztán megérkezett a Nintendo új konzolja, rá minden idők egyik legjobb játékával. És ha ez még nem lett volna elég, a Mass Effect: Andromeda is boltokba került, hogy kisebb szemöldökráncolások árán ugyan, de ismét egy galaktikus kalandra invitálja a sorozat rendkívül népes rajongótáborát.

Múlt hónapban sajnos pont a lapzártánkra esett a Ghost Recon: Wildlands megjelenése, mostanra azonban alaposan ki tudtuk vesézni a szellemek visszatérését, így ez a játék is bekerült az áprilisi felhozatalba. De van itt még második világháborús FPS a remek Day of Infamy képében; klasszikus LucasArts-jellegű kalandjáték a Thimbleweed Park által; összetett vonatozás a Train Sim Worldben; franciaországi csaták a Battlefield 1 első nagyobb DLC-jében; valamint két olyan konzolos japán csoda, amik még a legkeményebb PC-s játékosok szívét is meglágyíthatják – rátok nézek, Persona 5 és The Legend of Zelda: Breath of the Wild!

Persze nem csupán tesztekkel töltöttük meg az áprilisi számot. Előzeteseink között két nagy játék is bemutatásra kerül: egyik az ős-számítógépes Quake-sorozat legújabb része, a Quake Champions, ami a legjobb arena shooternek tűnik az Overwatch bemutatása óta; a másik a Gran Turismo Sport, ami az egykor sokkal nagyobb nevű széria megtépázott hírnevét igyekszik visszaállítani, remélhetőleg még idén. És persze ott az a sok Early Access-cím, amelyekkel Böjti minden hónapban sokkolja a nagyérdeműt.

Rovataink közül ezúttal a hardverrovatot emelném ki. Egyrészt alapos tesztelésnek vetettük alá a Nintendo Switchet, másrészt befutott az AMD régóta várt új processzorcsaládja, a Ryzen is. És ha ez még nem lenne elég, az Nvidia is megörvendeztetett bennünket egy újabb bivalyerős GeForce-szal, ami ezúttal az abszolút király TITAN X trónjára tör.

Áprilisi teljes játékunk a magyar fejlesztésű Deathtrap, ami egy roppant egyedi stratégia az éppen W40-es játékon dolgozó NeocoreGames műhelyéből. Jól hangzik? Nosza, akkor irány szépen a kódbeváltó oldal, na meg a magazin cikkei. Tessék szépen játszani és olvasni – nem biztos, hogy ebben a sorrendben. Itt a tavasz, jók legyetek, és ahogy mindig, úgy ezúttal is:

A GURU LEGYEN VELETEK!
Chocho

A PC GURU CSAPATA ÚJRA KÜLÖNSZÁM SZERKESZTÉSÉRE ADTA A FEJÉT, AMELY EZÚTTAL A MICROSOFT TERMÉKEI KÖRÜL FOROG. BÁR EZ ÁLTALÁBAN NEM ÍGY SZOKOTT MENNI, TEGYÜK FEL, HOGY MOST TE TALÁLHATOD KI A KÖVETKEZŐ KÜLÖNSZÁM TÉMÁJÁT – MI LENNE AZ?

Chocho
Ha csak rajtam múlna, akkor egy id Software különszámmal jelentkezne a Guru. Elképesztő mennyiségű tartalmat lehetne beletenni, lehet, hogy a szokványos, 52 oldalas terjedelem nem is lenne elég rá. Egy közös Carmack-Romero interjúért egyébként is ölni tudnék.

Böjti
Túlélő különszám, kraftolós melléklettel, és szinte minden cikket Chocho és wilson írna, mert imádják a műfajt. Na jó, nem vagyok gonosz, egy Warhammer különszámra sokan rágerjednének, de a konzolos réteget megszólítva egy PS4-es, PlayStationös különszám is jó lenne.

Chris
Ez könnyű: a World of Warcraft. Erről a játékról bármennyit lehetne írni, 12 lapszámot is megtölthetnék róla infókkal. De akkor ne álljunk meg itt, legyen Blizzard különszám! Vagy... úristen, mit tettem?! Chocho mindjárt megíratja velem. Nem szóltam!

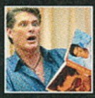
Peti, a dizájner
Szerintem egy játéktörténeti kiadást kellene csinálni, amiben C64-es játékok lennének PC-s emulátorral, Amiga, ZX Spectrum és kvarcjátékok is. A mellékletben rengeteg játék az írók kedvenceiből, minőségileg kiválogatva, műfajok szerint rendezve. Floppy melléklettel.

JohnBart
Miután nagy tisztelője vagyok a játékokat minőségi ingyenes portékákkal sokáig életben tartó moddereknek, simán el tudnék képzelni egy különszámot, amiben számba vesszük az egyes műfajok és sikerjátékok legjobb hazai és külföldi rajongói projektjeit.

Bate
Nyilvánvaló, hogy a PC Gurunak egy Pókember-különszámra lenne szüksége, amiben mindent megtudhatnátok a világ legnagyszerűbb szuperhőséről. Külön elemeznénk a róla készült videojátékokat, a legrosszabbtól a legjobbig, lenne poszter, sőt elintéznénk még egy Stan Lee-interjút is!

Lor
Próbáltam valami vicces és haszontalan különszámot kiagyalni, de ha ilyen lehetőségem lenne, én biztos csinálnék egy retro ízű kiadványt régi konzolokról, kütyükről, elhasalt ötletekről. Persze kimondottan neonszínekben virítana, és dugig lenne pixel arttal.

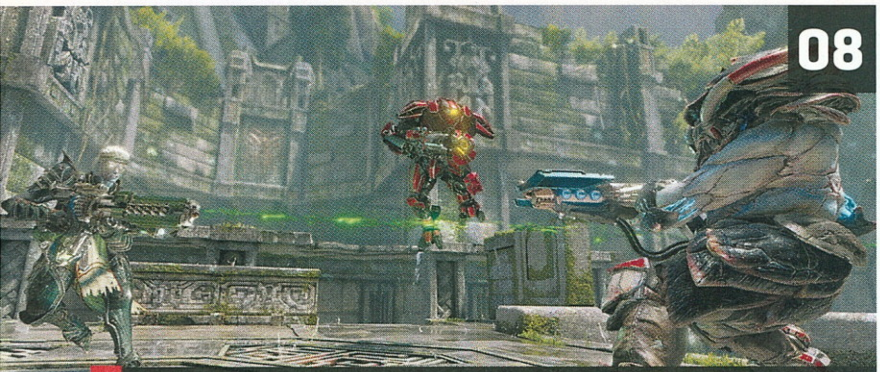
Siklara
Nagy nosztalgiahuszár révén egy retro különszámot készítenék, amely a teljesség igénye nélkül végigzongorázná kb. 1980-tól a hatodik konzolgeneráció végéig a leginkább ajánlott játékokat mindenféle műfajban, kitérve az utóbbi évek remake/remaster hullámára is.



wilson
A „játékok, melyeket megvettem, de sose indítottam el" remek kiindulási pont, de tekintve a mennyiséget, ez inkább egy teljesen új, önálló magazinként működne. Bár ha szűkítjük a kört azokra, amikkel tényleg játszani akarok, megúszhatnánk 40-50 lapszámmal is.

Midnite
A VR-ról, hogy hol tart most és milyen csodákat tartogat a jövője. Persze kiszámítható ez a válasz, miután egy hetet töltöttem a VR lehetőségeiről szóló előadásokon, kipróbáltam a HoloLenst és találkoztam a Job Simulator készítőivel - igen, rákattantam a témára.

08

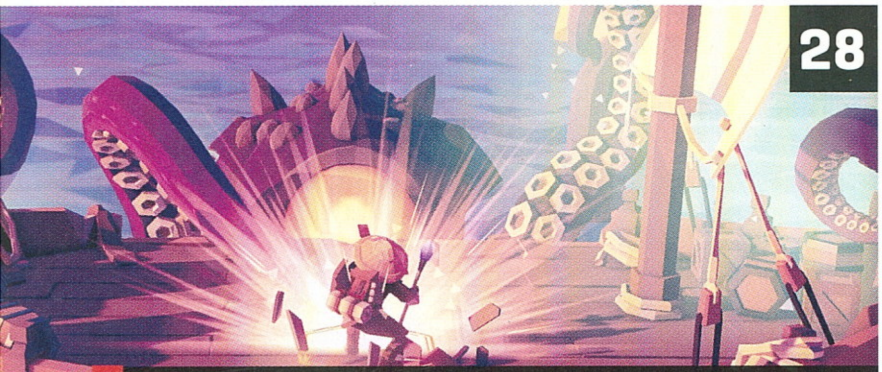


ELŐZETES

QUAKE CHAMPIONS

Jóformán mindannyian a Quake mellett nőttünk fel, az arénaharcokat kimaxoló klasszikus pedig úgy tűnik, ereje teljében térhet vissza.

28



ELŐZETES

FOR THE KING

Hagyományos stratégia-RPG, akár multiban is, egyedi és mégis imádnivaló külsővel? Lehetséges, méghozzá minőségi formában.

34

TESZT

MASS EFFECT: ANDROMEDA

Az elmúlt hetekben hideget és meleget egyaránt kapott a közkedvelt sorozat legújabb része, pedig alapvetően hozza az elvárt élményt.

82

TESZT

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wii U-ra is megjelent, a fő platform mégis az új Switch, a legfrissebb Zelda-epizód pedig ismét a maximumra pörgeti a játékmenetet.

Tartalom

ELŐZETES

008 Quake Champions
012 Gran Turismo Sport

EARLY ACCESS

016 The Wild Eight
018 Subsiege
020 Hellion
022 Solstice Chronicles: MIA
024 Northgard
026 Odyssey
The Next Generation Science Game
028 For the King
030 Blackwake

TESZT

034 Mass Effect: Andromeda
040 Styx: Shards of Darkness
042 LEGO Worlds
044 Yooka-Laylee
046 Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands
053 Thimbleweed Park
054 Train Sim World: CSX Heavy Haul
056 NieR: Automata
060 Battlefield 1: They Shall Not Pass
062 Dark Souls 3: The Ringed City
065 Toukiden 2
066 Atelier Firis:
The Alchemist and the Mysterious Journey
067 Senran Kagura: Estival Versus
068 Day of Infamy
070 Codex of Victory
072 FlatOut 4: Total Insanity
074 Vikings: Wolves of Midgard
076 911 Operator
079 Malicious Fallen
080 Persona 5
082 The Legend of Zelda: Breath of the Wild
085 1-2-Switch
086 Nintendo Switch eShop játékok

HARDVER

096 Hardver és Tech hírek
098 GeForce GTX 1080 Ti teszt
100 AMD RYZEN teszt
104 Dell Inspiron 7566 teszt
106 Nintendo Switch teszt
110 Utomik teszt

ROVATOK

088 Láthatatlan hősök
092 Radar alatt
094 Mentőöv
112 Levrov

A HÓNAP TESZTJE 046

TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

Miután a Ubisoft teljesen ráállt a nyitott világú, multiplayerre összpontosító akciójátékokra, a For Honor rövid kitérője után ismét a Tom Clancy nevével fémjelzett kooperatív akciózáshoz térhetünk vissza, méghozzá a drogkartell teljes kivégzése során.

A HÓNAP ELŐZETESE 012

GRAN TURISMO SPORT

Nagyon hiányzik már a PS4-nek egy igazán ütős exkluzív autóverseny [a Driveclub nem ilyen], a konzol egyik legismertebb sorozata pedig igazán kiemelkedő epizóddal próbál visszakapaszkodni a nagyok közé. Ha minden ígéretet sikerül teljesíteni, a Sport robbantani fog.

A HÓNAP JÁTÉKA 056

NIER: AUTOMATA

Egy közepesre sikeredett, mégis kultikusnak számító RPG-ből igazi sikerjáték? A főleg az akcióra összpontosító játékmenetet mesteri szinten űző Platinum összeállt az eredeti rendezővel, az eredmény pedig utánozhatatlan: egy érzelmekkel, lélekkel, remek ötletekkel bíró aRPG, ami szerencsére még PC-re is megjelent.

TELJES JÁTÉK:

KS1GWLS2H3RB6AZWEYPQ

A kód a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas
oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a
http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar
oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj a **pcguru@pcguru.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet.

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ez után sem érkezik meg, írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy használd a postai zöld számot.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hogyan kommentálhatom a cikkeket?
Véleményedet, ötleteidet, illetve a cikkekkel kapcsolatos visszajelzéseket a **pcguru@pcguru.hu** e-mail címre várjuk. A Levelezési rovatba szánt leveleket a **levrov@pcguru.hu** címre küldd.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

ESET KÓD: 3FWM3R7Z

Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva” egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Smart Security 8-as verzióját. A jelen számunkban található kód 2017. május 15-éig érvényes.

VÉGVÁRI VITÉZEK

Deathtrap

[ÍRTA BULLSEYE] Egy hosszabb, komolyabb kalandot mindig jó ötlet kicsit megszakítani minijátékokkal, néha pedig ez az extra elem olyan jól sikerül, hogy – közkívánatra – önálló címmé válik. Pontosan ez történt a The Incredible Adventures of Van Helsing választható bázisvédős részeivel, így született meg a Deathtrap.

A jelenleg három részessé ért Van Helsing-sorozatot fejlesztő és kiadó hazai NeocoreGames a sajátos Diablo-klón első epizódjában még egyszerű és ritka bázisvédelmet a folytatásra erősen továbbfejlesztette, majd növekvő sikerét látva úgy döntött, önálló játékot érdemel a téma, még a harmadik rész előtt. Nos, ez lett Deathtrap.

Szerencsére annak sem kell lemondania róla, akinek az életéből esetleg kimaradt a trilógia, mivel anélkül is tökéletesen élvezhető a program, és rontócok sem várják, hogy tönkre tegyék a későbbre tervezett Van Helsing-kalandot. A történetet ugyanis ez alkalommal igen szűken mérték: a tinta veszélyes, a szörnyek ezúttal is át akarnak törni a világunkba, így nekünk kell az ősi erődök csapdáival és saját testi épségünk kockáztatásával megállítanunk őket. Hajrá, mindent bele!

HÁROM A MAGYAR HŐSESSÉG

Hősünk ezúttal nem az ifjabb Helsing lesz, hanem a három névtelen kalandor egyike, akik a klasszikus szerepköröket fedik le. A kissé westernesen öltözködő és viselkedő mesterlövész távolsági fegyverekkel és aljas trükkökkel veszi fel a harcot a szörnyűségek ellen. A némileg alulöltözött varázslónő szintén a távolsági harc híve, emellett főként varázslatokat használ. A zsoldos pedig, ahogy a teljes páncélzata is sejteti, inkább közvetlen közelről irtja majd a szörnyeket, ugyanis ő az egyetlen, aki nemcsak adja, de állja is a pofonokat.

Velük rohangálhatunk 13 helyszínen, a több útvonalon támadó hordák között, a tornyok és csapdák erősítésére. No és esetenként különleges feladatokat végrehajtva, végtére is a játék egyáltalán nem akarja letagadni aRPG-ből származó gyökereit, sőt kifejezetten büszke rájuk.

Haha! Azt hittétek, csak úgy elvihetitek a legújabb Gurut? Nos, ahhoz hamarabb kell kelnetek, de a minimum, hogy áramszünet idején gyertek.

ADATOK

KIADÓ
NeocoreGames

FEJLESZTŐ
NeocoreGames

MŰFAJ
tower defense

INFO

MEGJELENÉS
2015.02.04.

ÁR
Steamen 19,99 euró (kb. 6200 Ft)

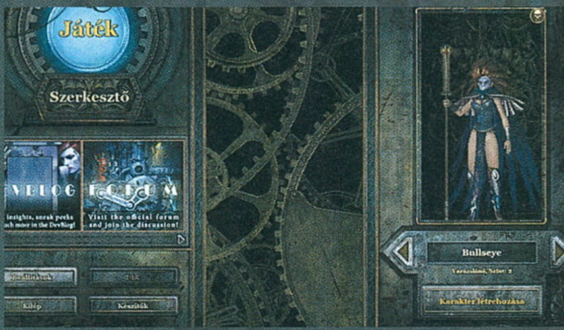
GÉPIGÉNY
2,0 GHz-es processzor, 1 GB RAM, Nvidia 8800 GT, Radeon HD4000 vagy Intel HD4000 VGA, 20 GB HDD.

Az alapfelállás egyszerű és átlátható mindenkinek, aki már valaha is játszott olyan programmal, amire tower defense címkét aggattak. A pálya egyik végén van bázisunk, egy átjáró, amit meg kell védenünk a rondaságoktól. Ha 20 rémség eljut a kapuig, elbukjuk a pályát, de amíg csak egy-két beszivárgó akad, legfeljebb lelkiismeretünket és pontszámunkat bánthatja kissé. A térkép másik végén, illetve különféle távoli pontjain találjuk az említett rusnyaságokat kiokádó portálokat, amikből fix útvonal vezet a védett bázisig, ezen útvonal mentén, előre meghatározott pontokra helyezhetünk csapdákat és tornyokat, hogy megállítsuk velük az inváziót. Az utolsó védvonal pedig maga hősünk, aki a mi briliáns helyzetfelismerésünk alapján mindig ott avatkozik majd be a harcba, ahol leginkább szükség lesz rá.

TORONYVÉDELEM KÖZÉPHALADÓKNAK

A játék nem kizárólag TD-fanatikusoknak szól, így könnyű szinten viszonylag békésen és komolyabb tervezgetés nélkül eljuthatunk a kampány végére, nagyjából hat óra alatt. De nagy hiba lenne kihagyni azokat

Csak jól jött az a pár konzervbab, amiket a S.T.A.L.K.E.R. Ezzel játszunk mellé kaptak a srácok... az ellenség igen gázos helyzetbe került.



a lehetőségeket, amiket a csapat a Van Helsing-sorozat elemeiből és a klasszikus toronyvédelem komponensekből gyúrt össze, és amitől a már említett fanatikusok is elégedetten csettintenek.

A 13 pálya is csupán addig tűnhet kevésnek, amíg az elsőre rákattintva meg nem jelenik a külön menüje. A szinte kötelező három általános nehézségi szint mellett minden pályának négy fokozatban srófolhatjuk feljebb a kihívását egyetlen mozdulattal – legalábbis, ha az előzőn már mindet teljesítettük. Aki hamarabb elérhető vagy jobban tervezhető izgalmakra vágyik, az a Scenario módban állíthat be

Ha egy jó kis bázisvédős, tower defense elfoglaltságra vágynál, a Deathtrap tökéletes a célnak, ráadásul a magazin mellé adjuk.

magának extra nehezítéseket kilenc kategóriában, amikért cserébe persze a zsákmánya is nőni fog. És ha valakinek túl sok lenne a szabadideje, annak ott a végtelen mód képességei tesztelésére és ismerősei bosszantására az újabb és újabb rekordokkal. Ez önmagában is több tucat órára emeli a játékidőt, amit még tovább növelhetünk barátaink oldalán vagy éppen ellenük harcolva. És akkor még nem említettük a játékosok által készített pályákat, amikhez természetesen mi is hozzáadhatunk néhányat a beépített szerkesztővel. Ezzel nagyjából a Warhammer 40,000: Inquisitor – Martyr megjelenéséig elfoglalhatjuk magunkat.

KÉT STÍLUS LEGJAVA

És hogy a kihíváson kívül miért érdemes újra és újra nekivágni a térképeknek az egyre önsanyargatóbb beállításokkal? Mert így tudjuk lelkes, de kezdő szörnyvadászból szuperhőssé gyúrni a kiválasztott karaktert.

Ahogy haladunk előre a kampányban, úgy nyílnak meg az új lehetőségek. Mint az minden TD-játékban elvárható, tornyainkat és csapdáinkat folyamatosan fejleszthetjük. Pontosabban, ha megfeleltünk a feltételeknek (teljesített pályák száma és különleges sebzések bevitele), akkor az így feloldott eszközöket a csaták között újabb aktív és passzív képességekkel láthatjuk el több kategóriában és szinten. Persze ezek többségéért a harc során még külön is fizetnünk kell, de a 25 csapda és torony fejenként három fajta és három-három szinten növelhető képességgel igen komoly taktikai változatosságot ad.

Ahogy pedig egy Van Helsing rokontól várhatjuk, karaktereinket is számos (és természetesen figuránként eltérő) képességgel ruházhatjuk fel, amiket tíz lépcsőben fejleszthetünk, így saját harci stílusunkra szabva az illetőt. Három alapszinten oldhatunk fel harci, csapdákra ható és általánosan hasznos képességeket, valamint ezek aktív és passzív kiegészítőit a különleges támadásoktól kezdve a védelem növelésén át a jobb zsákmányig.

A legjobb hír még csak most jön: ez a két meglehetősen terjedelmes fejlesztési lista külön pontrendszert használ, így nem kell lemondanunk például a különlegesen erős villámcsapásról csak azért, hogy a csapdáink jobban mérgezzék a lényeket. Szintén aRPG-örökség, hogy karakterünk öltözékét is testre, vagyis inkább tulajdonság-növelésre szabhatjuk, az ellenfeleinktől zsákmányolt tárgyakkal, részletes statisztikák alapján. Ha pedig az így kapott értékek nem tetszenek, betérhetünk a boltba vásárolni, vagy akár magunk is nekiállhatunk néhány jobb darab legyártásának. A rendszer kezelése meglepően egyszerű, és mindenhez jár magyar nyelvű oktatószöveg.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékunk is steames, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódot nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsort, az eredmény pedig egy Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**

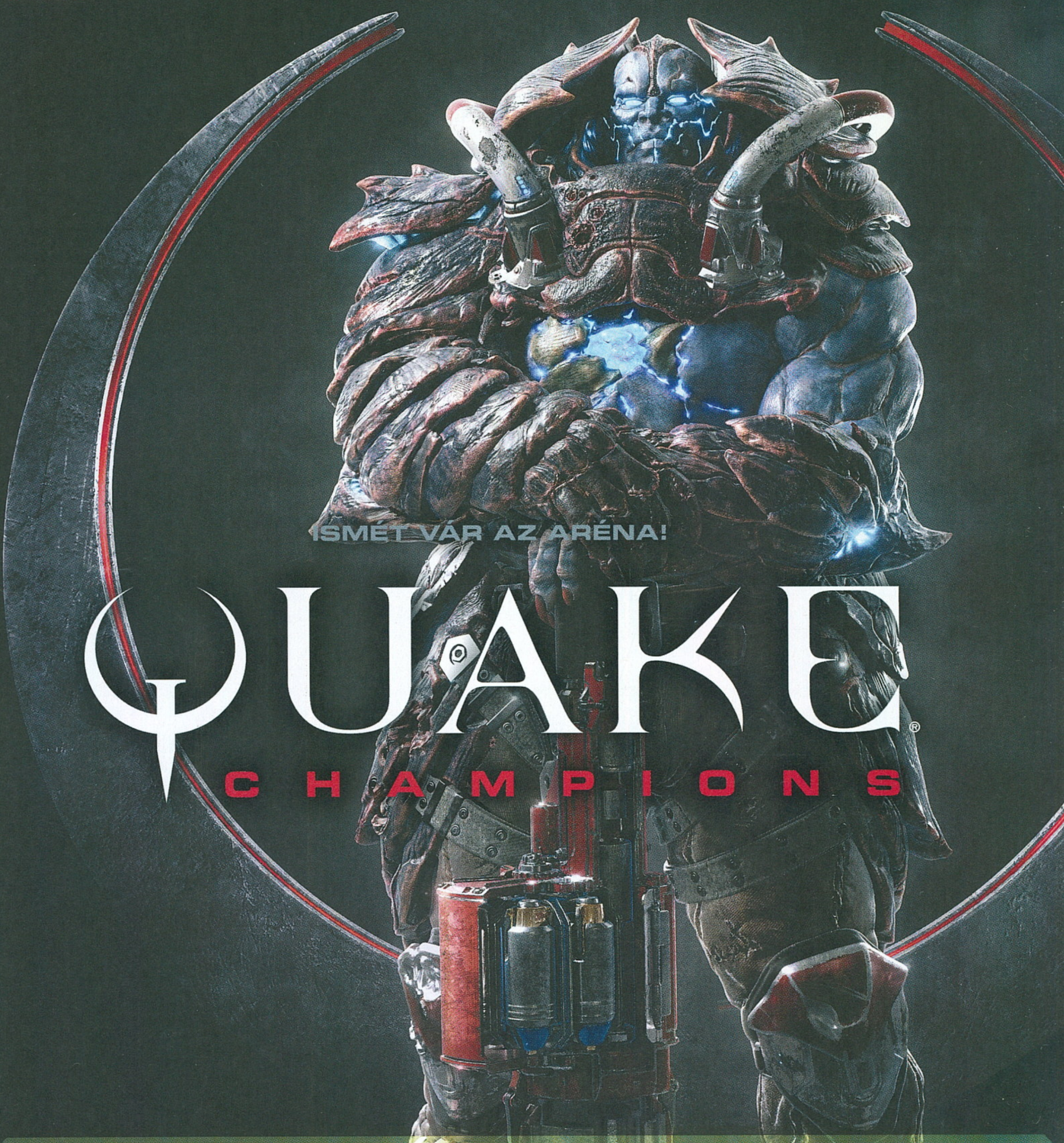
MEGLEPŐ MEGOLDÁSOK

Az előkészületek és karakterfejlesztés után elindítva egy csatát a megvédendő kapu mellett találjuk magunkat, a minitérkép pedig előzékenyen jelzi a támadók következő körben várható útvonalát és csapatösszeállítását. Ilyenkor nyugodtan körülnézhetünk a rendelkezésre álló területen, felmérhetjük, hogy hova milyen védelmet rakhatunk, és neki is láthatunk az építkezésnek. Ami már meglepőbb: bár nagyszámú, de alig néhány hullámnyi támadót kell megsemmisítenünk, ráadásul a rohamok között időlimit nélkül rendezhetjük át vagy fejleszthetjük a védműveket. Igaz, erre a szünetre szükségünk is lesz, mivel a várható szörnyek típusa, és különösen a főellenfelek képességei alapján néha teljesen fel kell forgatnunk a stratégiánkat – ehhez pedig minden egyes csapda és torony mellé oda kell szaladnunk karakterünkkel.

A közlekedés az aktív szakaszban is nagyon fontos eleme a játéknak, csaták múlhatnak azon, hogy jókor legyünk jó helyen. Szerencsére ezt megkönnyítették a fejlesztők a pályán elszórt portálokkal, így gyorsan a helyszínre ugorhatunk, ha tornyaink nem voltak kellően felkészülve egy szörnytípusra. Ha pedig annyira atombiztos védelmi vonalat hoztunk létre, hogy a jelenlétünkre nincs is szükség, sok pályán elcsatangolhatunk karakterünkkel a helyi vadonba, ahol hol kisebb, hol kifejezetten nagyméretű szörnyek lézengenek. Kapunkra ugyan nem jelentenek fenyegetést, de mivel tapasztalati ponthoz és gyakran remek zsákmányhoz juttatják karakterünket, érdemes időt szentelni a kiirtásuknak – amire sokszor csak az aktív időszakban van lehetőségünk.

NINCS HELSING, NINCS PROBLÉMA

A Deathtrap igazi érdekessége: hős alapú toronyvédelem, rengeteg aRPG-s fejlesztési lehetőséggel. Ennek megfelelően csak tőlünk függ, mennyire akarunk elmélyedni a játékban, de érdemes a kampány első teljesítése után (vagy akár alatt) nekilátni a komolyabb kihívásoknak akár egyedül, akár barátainkkal közösen.

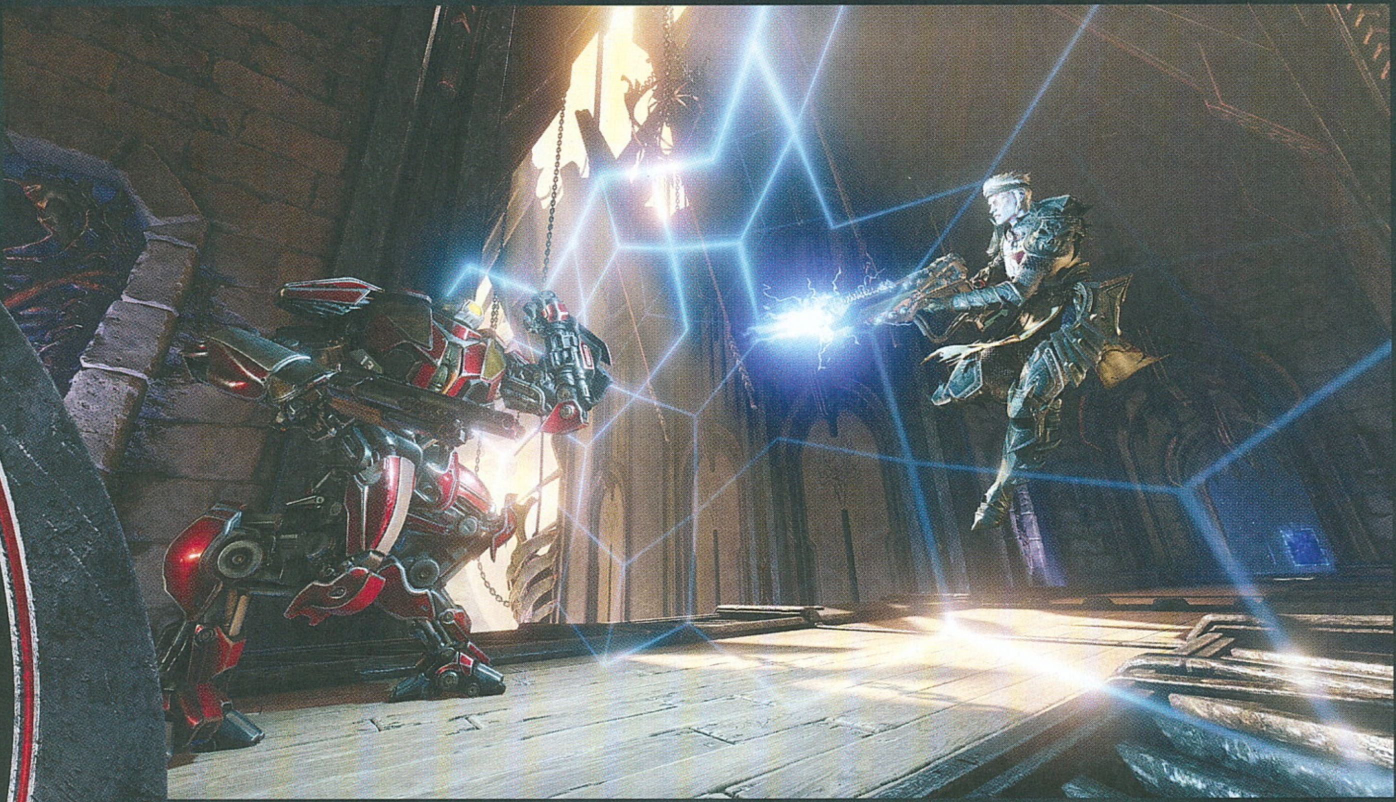


ISMÉT VÁR AZ ARÉNA!

QUAKE CHAMPIONS

[ÍRTA BATE]

Huszonegy éve, hogy az id Software a Wolfenstein és a Doom után megalkotta a '90-es évek harmadik ikonikus FPS-ét, a Quake-et, ami a nevéhez méltóan megrengette a játékvilágot, majd szép lassan a jobbára felesleges folytatások áldozatává vált. Vajon a tavaly nyáron bejelentett Quake Champions képes lesz visszaállítani a sorozat hírnevét?



Rögtön az elején tartozom egy vallomással: nálam a klasszikus FPS nem a Wolfenstein vagy a Doom, hiszen mikor ezek a programok kijöttek, én még általános iskolába jártam, őrültem, hogy volt Commodore 64-em, és nem is álmodoztam egy rendes PC-ről, a vidéki iskolákban pedig még nyoma sem volt olyan infrastruktúrának, hogy órák után be lehessen lógni játszani. Az első PC-m középiskolásként kaptam a '90-es évek második felében, egy 366-os Pentium II processzorral, 32 MB RAM-mal és egy alaplapra integrált videokártyával. Ma ezek az értékek már nevetségesnek számítanak, de akkoriban elfutott rajta a Need for Speed II SE, és ami még fontosabb, a Quake, így őrültem, mint majom a farkának. Az öreg masina idővel kapott még 32 MB memóriát, sőt egy első generációs 3Dfx Voodoo kártyát (4 MB saját memóriával!) is beszereztem mellé, aztán szájtátva játszottam újra az id Software játékát, valamivel szebb textúrákkal, ráadásul füst- és ködeffektekkel kiegészítve. Az akkori gépemen simán futott az 1997-es Quake II, és a két évvel később érkező Quake III: Arena is, bár ott már variálnom kellett a beállításokkal, hogy élvezhető képfrissítést kapjak.

És ha már a Quake III-nál tartunk, akkor eszembe jut az is, hogy elég szomorú voltam, mikor kiderült, hogy nem lesz benne történetalapú kampány, hanem botok és más játékosok ellen harcolhatunk, méghozzá arénákban – akkor még nem sokan sejtették, hogy a fejlesztők ezzel lényegében lefektették a jövő alapjait. A játékot azért beszereztem, és mivel a 3 kbps-os betárcsázós net alkalmatlan volt az online játékra, főleg a gépi ellenfelekre lövöldöztem. Először nem igazán értettem mi a jó ebben, aztán szép lassan ráéreztem az ízére, megtanultam a rocket jumpot, belejöttem a Railgun használatába, majd sorban megnyertem az összes arénát. A játékot soha nem volt lehetőségem online kipróbálni, más játékosok ellen, de 18 év után még az is lehet, hogy pótolhatom az élményt, hiszen az id Software műhelyében készül a Quake Champions, ami a Quake III: Arena örökségét viszi tovább.

A Quake végre visszatér ahhoz, amiben a legjobb: a gyors, reflexekre és skillre épülő arena shooterhez.

NAGY VISSZATÉRÉS

Azzal persze tisztában vagyok, hogy a legendás arena shooterből készült egy böngészős változat, Quake Live néven, ami aztán tízeurós önálló játékká vált a Steamen, de ez a verzió sosem keltette fel az érdeklődésemet. Az újdonsággal kecsegtető próbálkozások mindig is jobban izgattak, mint a felmelegített és kicsinosított

ADATOK

KIADÓ
Bethesda Softworks

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
online arena shooter

MEGJELENÉS
nincs adat

STÍLUSMINTA

QUAKE 3: ARENA
1999 (ID SOFTWARE)

Unreal Tournament
(EPIC GAMES)

„Képzeld, haver, ezzel a fűrésszel vágtam le a saját puskám csövét, és ha idetartod a flintádat, neked is szívesen lefűrészelem."

Na és a Strogg?

A Doom feltámasztása után sokan remélték, hogy az id Software a Wolfensteinhez hasonlóan a Quake-et is egy szólista játékmódra koncentráló, a második és negyedik részek univerzumába helyezett epizóddal támasztja fel, ez azonban (sajnos?) nem így lett. A Quake Champions persze nagyon jó játéknak tűnik, de számos olyan rajongó akad, aki még most is a Strogg elleni utolsó nagy csatára vár. És hogy ez valaha eljön-e? Nem tudjuk, de tekintve, hogy az id nagy sorozatai közül a Quake világa az egyetlen, ami még nem kapott modern iterációt, türelemre intjük az olvasót, elvégre a texasi céghez közeli kisebb stúdiók közül nem egy dolgozik titkos projekten. Talán éppen egy sztoriközpontú Quake 5-ön.

Esportra született

Tim Willits, az id Software kreatív igazgatója egy interjúban azt mondta, a Quake Champions a kezdettől fogva esport-játéknak készül. Willits szerint a stúdió több neves, profi esportolóval is beszélt a projektről, és az a kép rajzolódott ki előttük, hogy az 1v1-re kihegyezett játékok nagyon hiányoznak ebből a közegből. Ez adta az ihletet a Champions 1v1-es módjához, illetve a pályák olymódú megtervezéséhez, hogy azok csupán két, egymás ellen játsszó játékos esetén is kiegyensúlyozott harcot biztosítsanak. Az id reményei szerint az új Quake nemsokára visszatér az esportok birodalmába, és egy teljesen új generációt szoktathat rá a professzionális videojátékra. Ebben a Bethesda is segíti a céget: a kiadó teljes mellszélességgel kiáll az id esportos törekvései mellett.

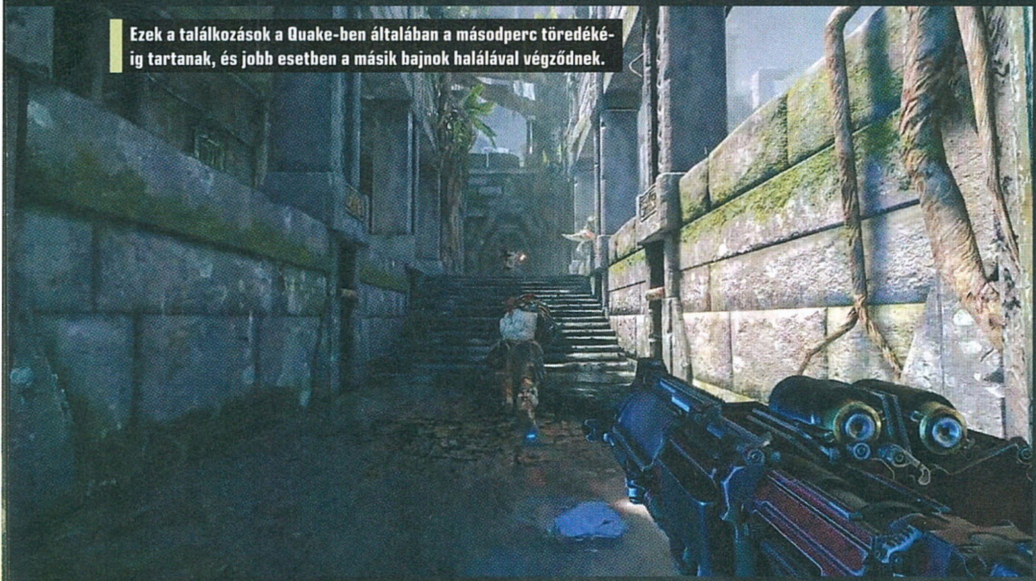
megoldások, így mostantól a Quake Championsra koncentrálok, ami az eddigi információk alapján az Overwatch karakterközpontú játékmenetét fogja házasítani a klasszikus Quake-meccsekkel.

Hogy ez mennyire fog beválni, arról csak az első lejátszott mérkőzések után tudunk majd véleményt formálni, de ha abból indulunk ki, hogy az id Software és a Bethesda 2016-ban egészen ügyesen támasztotta fel a Doomot, akkor nyugodtan lehet

A Quake Champions nemcsak hogy hű marad a sorozathoz, de mindennek a tetejébe ingyenesen játszhatunk majd vele.

bizakodni, illetve be kell érnünk azokkal az információkkal, amiket a fejlesztők videók és bejelentések formájában csepegtettek el nekünk. Ami biztos, hogy a Quake Champions (egyelőre) csak PC-re van bejelentve, ugyanis a fejlesztők szerint ez az egyetlen platform, ahol nincsenek határok, és az id azt ígéri, hogy mindent ki is sajtol majd az erőművekből, hiszen a fejlesztők olyan hívószavakkal dobálóznak, mint a kötetlen framerate és a 120 Hz-es képfrissítés. Mindez persze kell(het) is ahhoz, hogy az elmúlt évek legpörgősebb és legintenzívebb online csatái elevenedhessenek meg a képernyőinken. Akárcsak a Quake III: Arénában, sztorimód és kampány nem lesz, arénákban mérhetjük majd össze a tudásunkat, ám arról egyelőre még nem esett szó, hogy összesen hány helyszín áll majd a rendelkezésünkre. Jelen cikk írásakor még csak három terepről (Blood Covenant, Ruins of Sarnath, Burial Chamber) hullott le a lepel, de ennél persze jóval több aréna várható, és a következő hónapokban szépen, sorban mindegyiket megismerhetjük, ha minden jól megy.

Ami a játékmenetet illeti, az nem változott olyan sokat 1999 óta, hiszen visszatérnek a klasszikus elemek: a többszintes pályákon szaladgálva nemcsak az ellenfelekre kell majd figyelni, de akárcsak régen, most is gyűjtögetnünk kell az elszórt életerő pakkokat, vadásznunk kell a páncélt visszatöltő kiegészítőkre, és szépen be kell tanulnunk, hogy merre bukkannak fel a kedvünkre való fegyverek. Gyilokszerszámból egyelőre hatot ismerünk (heavy machinegun, super nailgun, super shotgun, rocket launcher, lightning gun, railgun), ami elsőre kicsit kevésnek tűnik (hol a BFG?), de ki tudja, lehet, hogy a karakterek speciális képességei mellett nem is lesz szükségünk ennél több mordályra.



Ezek a találkozások a Quake-ben általában a másodperc töredékéig tartanak, és jobb esetben a másik bajnok halálával végződnek.

KARAKTERES JÁTÉK

Habár a Quake Champions rengeteg része a múltban gyökeredzik, azért a Bethesdánál és az id Software-nél is profik dolgoznak, akik tisztában vannak vele, hogy egy mai játéknál nem lehet csupán a nosztalgiára építeni, muszáj foglalkozni a manapság divatos és népszerű elemekkel is. Szokták mondani, hogy jótól lopni nem bűn, és az új Quake mögött álló szakemberek is a lehető legjobb helyről nyerték az ihletet, hiszen akárcsak az Overwatchban, itt is a választható karakterek adják majd a játék savát és borsát.

Jelen állás szerint a premierkor összesen 12 szereplő közül válogathatunk, és a karakterek természetesen nemcsak a kinézetükben, de a képességeikben és a különböző statisztikáikban is jelentősen eltérnek majd egymástól. A tucatnyi lehetőségből eddig kilenc versenyzőre derült fény, és köztük ugyanúgy akadnak régi ismerősök (Ranger, Sorlag, Slash) és nagy kedvencek (Visor és Anarki), mint teljesen új arcok (Scalebearer, Nyx, Galena, Clutch). Minden karakternek

ELŐRENGÉSEK

Quake

Igazi klasszikus FPS, a 90-es éveknek megfelelően labirintusszerű pályákkal, rengeteg fegyverrel, teljesen 3D-ben, OpenGL-támogatással az akkoriban megjelenő új videokártyák számára, ráadásul már multi is akadt benne. Az akkori hagyományoknak megfelelően még két „kiegészítőlemez" is jött hozzá.

1996

Quake II

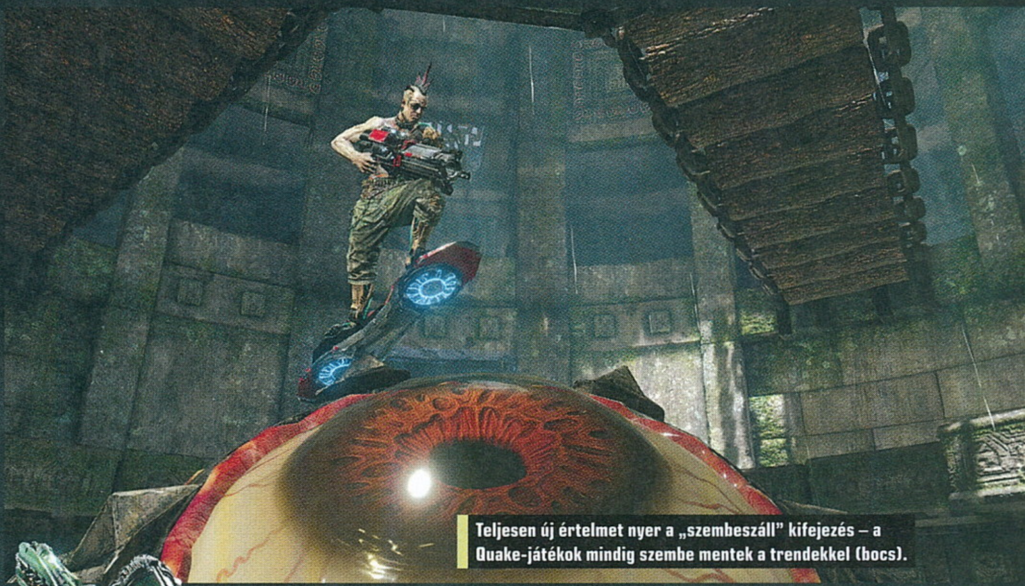
Egy év után megérkezett a folytatás, ami akkoriban valamivel szebb grafikát, néhány új fegyvert és egy teljesen új kampányt jelentett. A kiadó ekkor már az Activison volt, és a játék eredetileg nem egy Quake-folytatásnak, hanem egy teljesen új IP-nek indult, de mivel nem tudtak jobbat kitalálni, végül Quake II lett a program neve.

1997

Quake III: Arena

Teljesen új irányvonal, egy játék, ami főleg az online többszereplős küzdelmekre fókuszált, a single player lényegében csak egy oktatómód volt, ahol botok ellen küzdve ismerhettük meg az összes játékban található arénát. A program később a Quake Live formájában élt tovább böngészőben, majd a Steamen, a mai napig rengetegen játsszák.

1999



Teljesen új értelmet nyer a „szembeszáll" kifejezés – a Quake-játékok mindig szembe mentek a trendekkel (bocs).

lesznek aktív és passzív különleges képességei (előbbiek újratöltési idejét a pályákon található gömbökkel rövidíthetjük le), illetve egészen eltérő mutatókkal rendelkeznek az életerőt, a páncélzatot és a sebességüket illetően, sőt még az is karakterenként változó, hogy az arénákban felszedhető cuccok segítségével mennyivel tudják felturbózni az alap értékeiket.

Az elmúlt időszakban nyilvánosságra hozott szereplők közül már minden versenyző aktív képességei ismertek, így azt már biztosan tudjuk, hogy Ranger egy teleportgömböt elhajítva azonnal helyet változtat, Visor falakon átlátó röntgenlátással rendelkezik, Nyx láthatatlanná tud válni, Scalebearer bika módjára képes véglegesen felnyársalni bárkit, Anarki egészségügyi csomag nélkül is gyógyítja magát, Clutch barikádot emel, Galena akár a csapattársait is gyógyíthatja, Sorlag savat köp, míg Slash olyan sebzést okozó nyomot hagy maga után, ami igencsak megnehezíti a követését. Ezek a képességek meglehetősen változatos képet festenek, természetesen csakis az újratöltődés után lesznek bevethetők, továbbá arról sem szabad megfeledkezni, hogy melléjük jár egy-egy passzív képesség is, azonban ezekről még nem sokat tudni. Az persze már most látszik, hogy tényleg eltérő karaktereket kapunk, ami egyrészt remek dolog, másrészt felveti a kiegyensúlyozottság kérdését. Erre persze most még nem tudunk mit mondani, de jó hír, hogy áprilisban indul a zárt béta, amit kifejezetten hosszúra terveznek a készítők, így remélhetőleg a játék megjelenésekor már olyan balanszolt összeállítást kapunk, ahol tényleg csak a karaktereket irányító játékosok képességein fog múlni, hogy mennyire lesznek eredményesek a harcok során.

HOGY MENNYIÉRT?

Habár a béta itt van a küszöbön, magáról a megjelenési dátumról még semmit nem tudni. Simán elképzelhető, hogy még idén elérhető lesz az 1.0-s verzió a Quake Championsből, viszont azon sem lepődnék meg, ha egy hosszú zárt, és egy azt követő nyitott béta után csak 2018-ban jönne el a premier napja. Szóval lehet, hogy várnunk kell, viszont ezt némileg ellensúlyozza, hogy a megjelenéskor a játék ingyenesen elérhető lesz bárki számára. Free-to-play programról beszélünk, ahol azért bőven lesz lehetőségünk pénzköltésre, így a kiadó számára is biztosított a bevétel. Ez persze sokaknál bekapcsolja a vörös lámpát, de nincs miért aggódni, hiszen nem arról van szó, hogy pénzért mindenféle előnyökre tehetünk szert.
A program letöltésekor nem lesz minden karakter azonnal elérhető, őket megvehetjük majd egyben vagy külön-külön, illetve vásárolhatunk mindenféle kozmetikai cuccokat és fegyver skineket, hogy kellően egyedivé varázsolhassuk a kedvenc hőseinket. Mindezek ráadásul nemcsak valódi pénzért lesznek beszerezhetők, hiszen a Quake Championsnek lesz saját valutája, a Favor, amiből ha eleget összegyűjtünk, akkor a fizetésünk/zsebpénzünk apasztása nélkül is hozzájuthatunk a hiányzó szereplőkhöz és egyéb extrákhoz.

Hogy az eddig ecsetelt dolgok miképp fognak összeállni, arról a béta kezdetéig még csak elképzeléseink lehetnek, de nekem jó érzéseim vannak az új Quake-kel kapcsolatban. A tavalyi Doom után kifejezetten bízom az id Software és a Bethesda duójában. Ráadásul utoljára vagy 18 éve játszottam Quake-kel (a negyedik részt és az Enemy Territoryt teljesen kihagytam), szóval épp itt lesz az ideje, hogy egy rakétavetővel a hónom alatt újra belevessem magam az eszméletlenül pörgős arénaküzdelmekbe.

Quake 4

Az első Quake, amit nem az id Software, hanem a Raven fejlesztett. A Quake 4 sztorija a második rész történetét folytatta, és kifejezetten jól sikerült, de a játéknak természetesen volt egy erős(nek szánt) multiplayer része is, ami viszont túlságosan hasonlított a hat évvel korábban megjelent Quake III-ra.

2005

Enemy Territoy: Quake Wars

A 2000-es évek közepére a csapatalapú, feladatmegoldós online lövöldözés lett a divat, így az Activison is egy ilyen típusú játék fejlesztését adta ki a Splash Damage-nek. Az Enemy Territoy nem volt rossz játék, de nem keltett akkora hullámokat, és nem tett szert akkora rajongótáborra, hogy folytatás készüljön hozzá.

2007

ÁLMAID VERSENYE

GT SPORT

[ÍRTA CHOCHO] Négy évvel a sorozat hatodik számozott felvonása után újabb epizóddal jelentkezik a PlayStation-konzolokat a kezdettől fogva meghatározó Gran Turismo-sorozat. A Sport alcímű rész azonban nem a GT7 lesz, helyette egy, az alapjátékoknál is komolyabb programot kapnak az autószimulátorok szerelmesei, amelynek zárt bétatesztelése komoly bizakodásra adott okot a rajongók körében, sőt azon túl is.

Már itt a cikk elején tisztáznunk kell, hogy a Gran Turismo Sport sajnos kizárólag PlayStation 4 és PS4 Pro konzolokra lesz elérhető. Hogy akkor mégis miért szentelünk neki 3 teljes oldalt a PC Guruban? Mert bizony a sorozat utóbbi két része után most először éreztük úgy a szerkesztőségben, hogy ez a cím megérheti majd a platformváltást az autós játékok, pontosabban a szimulátorok rajongóinak.

SPORTBÓL VEZET

Igen, szimulátort írtam – bár konzolokon néhány éve még nem igazán léteztek komolyan vehető szimulátorok, elvégre azokhoz komoly hardverkörnyezet kellett (kormány, pedálok, illetve leginkább egy durvább processzor), ez a trend a jelenlegi generációra megváltozott, a PS4 és az Xbox One ugyanis már kellően erős ahhoz, hogy megbirkózzon a komoly fizikai rutin kiszámításával. Mi több, a kontrollerek is sokat finomodtak az idők során:

ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Polyphony Digital

MŰFAJ
verseny

MEGJELENÉS
2017

STÍLUSMINTA

Gran Turismo 6
2013 (SCEE)

Project CARS
2015 (BANDAI NAMCO)

A játékban összesen 140 autó kap helyet, ezek közül azonban nem mindegyik lesz valós jármű: 20 exkluzív koncepcióautót is kapunk.

Még meg sem halt, de már utcát neveztek el róla

Jamaucsi Kazunori nem hétköznapi játéktervező; az egy dolog, hogy karrierjét autószerelőként kezdte, és csak a négykerekűek mérnöki szeretete vonzotta a videojáték-iparba. Az már viszont egy egészen más szint, hogy Jamaucsi a GT-sorozat tervezése és a Polyphony Digital elnöksége mellett profi autóversenyző is, aki a 24 órás nürburgringi versenyeken is mindig elindul, ráadásul egész jó helyezései vannak (oké, sosem dobogós, de nem is ez a célja). Emellett ő az egyike azon kevés embernek a Földön, akiről még életében utcát neveztek el úgy, hogy nem diktátor; a Paseo de Kazunori Yamauchi a spanyol Ronda történelmi városban található.

ma már egy kézi irányítóegységgel is élvezetes lehet pár kört megtenni a DiRT Rallyben vagy az Assetto Corsában.

A változást a Gran Turismo-sorozatot fejlesztő Polyphony Digitalnál is észrevették, ennek eredménye a széria új irányvonalát prezentáló Gran Turismo Sport. Nem, nem GT7, az a játék odébb van, már ha lesz egyáltalán (nyilván lesz). Helyette egy mellékágat kapunk; egy olyan alkotást, amiben „csak" 140 autó szerepel majd. Ez nyilván nem kevés, de tekintve, hogy a 2013-ban kiadott Gran Turismo 6-ban 1197 darab volt, plusz az ingyenes DLC-k, visszalépésnek tűnhet. Ennek oka azonban nem csak az, hogy a fejlesztők rájöttek, hogy több mint 1000 autómodellt öngyilkosság a manapság elvárt részletesség mellett lemodellezni. Az új irányvonal is bejátszott a képbe, eszerint pedig elsősorban olyan autók szerepelnek a kínálatban, amik autóversenyzésre termettek. Amíg tehát a GT6-ban egy szakadt Suzukival is csapathattuk az aszfalton, addig a Sportban a Renault Megane is csak belépőszintű taligának tűnik majd, a sztárok pedig az olyan seggrakéták lesznek, mint a Ferrari LaFerrari '13 vagy a Ford Mustang GT Premium Fastback '15.

EGY ÚJ VÍZIÓ

A felhozatal nagyja a sorozatban eddig nem látott autókat foglalja magába. Sőt sok olyan gépet próbálhatunk ki, amelyek a valóságban (még) nem léteznek. A fejlesztők ugyanis gondoltak egy merészet, és több utcai modellt alakítottak át úgy, hogy megfeleljenek a Nemzetközi Automobil Szövetség (FIA) GT3-as versenykategóriájának. Ez azt jelenti, hogy a karosszéria, a műszerfal és a menetteljesítmény is módosításra került, azaz a kész játékban rá sem ismerünk majd kedvenc autóinkra. Visszatérnek továbbá a legendás Vision Gran Turismo modellek: ez a kategória olyan fantáziaautókat takar, amiket neves autógyártók mérnökei terveztek, kizárólag a játék kedvéért. Ezek, valamint koncepcióautók egyaránt fellelhetők lesznek a garázsban, a GT Sport világa tehát afféle kevert valóság lesz – egy álom, amit autórajongók álmodnak.

A Gran Turismo feltámadása kiváló alkalmat nyújt az újoncoknak arra, hogy egy PS4 beszerzésével fejest ugorjanak a legendás sorozatba.

Persze nem szabad azt gondolni, hogy e módosítások miatt a GT Sport nem lesz realisztikus játék. Épp ellenkezőleg, a Polyphonynál most a valósághűségre való törekvés a fejlesztés elsődleges irányvonala – ez olyannyira igaz, hogy az eredetileg a játékhoz tervezett Bugatti Chiront a neves autógyár a valóságban is megépítette, és bizony úgy szaggat aszfaltot, mint semmi a világon.

ÉLETTEL TELI

Ezek a kocsik tehát mérnöki szempontból nagyon is valóságosak; már csak egy olyan virtuális környezetre van szükségük, ahol megmutathatják, mit tudnak. Ezt a fejlesztők úgy érik el, hogy a Sportban nincs dinamikus időjárás vagy napszakváltozás. Helyette legfeljebb 6 előre letárolt időpont és időjárási viszony közül választhatunk pályánként, a versenyhelyzeteket pedig komoly játéktervezői munka előzi meg. Vegyük példának az egyik ralipályát, amely a Fisherman's Ranch nevet kapta. Ezt a helyszínt a GT-sorozat főtervezője, Jamaucsi Kazunori szerint azzal a céllal építették, hogy a játékosok megtapasztalhassák az elemek erejét. Állandó az erős szél, a földút sok helyen nedves, így a kerék nemcsak csúszik, de néha be is ragad a sárba – a genfi autókiállításon leleplezett pályát egy Subaru WRX-szel lehetett kipróbálni, és hát újságíró volt a talpán, aki komolyabb autós múlt nélkül egyenesben tudta tartani a kasztnit, pedig ehhez a legmodernebb Thrustmaster kioszk állt rendelkezésre.

Persze nem az irányítás nehézkes, épp ellenkezőleg – akárcsak a valódi autókat, a GT Sport gépeit is könnyű vezetni, nem kell pilótának lenni ahhoz, hogy az ember bevegyen egy kanyart. Jamaucsiék szerint a nehéz nem feltétlenül egyenlő az élethűvel, utóbbi ugyanis inkább az adott vezetési helyzetnek megfelelő viselkedésmód felismerését jelenti. A Fisherman's Ranchnél maradva ez annyit tesz, hogy az ugratók előtt muszáj lassítani, mert ha a játékos nem látja pontosan, hová ér földet, az erős széllökések és a bizonytalan útállapotok könnyen lerombolhatják a menetidejét. Triviális dolognak tűnhet, de ez a helyzetfelismerés a GT Sport legfontosabb jellemzője – és akkor még csak a játék egyik oldalának számító raliversenyeket emlegettük.

Az autók belső tere nemcsak hogy páratlan kidolgozást kap, de még a beépített fotómódnak is lesz egy enteriőr változata.

A BETONPÁLYA KIRÁLYAI

Pedig a Gran Turismóban sokféle verseny megtalálható, s főként aszfaltpályák uralkodnak, szuperautókkal a felszínen – összesen 19 útvonal szerepel a játékban, ezeket 27-féleképpen járhatjuk be. Kapunk olyan klasszikus, a sorozatban régóta szereplő pályákat, mint a Nürburgring vagy a Willow Springs Raceway, de újak is felütik a fejüket, mint amilyen a sivatagos Dirt Course vagy a belvárosi Tokyo Expressway. Csakhogy a fent említett filozófiát követve ezek a pályák mind „ellenfélként" működnek; a játékosok előre tárolt állapotokkal szembesülnek, és a többi versenyzőn túl a fizikai nehézségeket is le kell küzdeniük. Ehhez a GT-sorozat eddigi legéletszerűbb játékrendszerét hívta segítségül a Polyhopny Digital; oké, nyilván masszív PR bullshit, hogy hát ilyet még sosem láttunk, de tekintve, hogy a játék március közepén zárt bétába lépett, ergo bizonyított, többet nem kell kételkednünk a fejlesztők szavában.

A bétatesztet folyamatosan megújuló tartalommal látta el a stúdió, a rajongók pedig letették a hajukat. Az autók viselkedésére nem lehet panasz, minden alkatrész külön zörög, jár, pattog, a gumik kopnak, a kasztni recseg – törni viszont nem törik. Van némi külső roncsolódás, kopott festék, esetleg alig látható pókháló a szélvédőn, de brutális törésmodell nem várható. Ennek oka, hogy a fejlesztők nagyon jó viszonyt ápolnak az autógyártókkal, akik meg nyilván nem szeretnék kis skatulyává lapítva viszontlátni a gyönyörű, sokszor csak Jamaucsiék kedvéért tervezett járgányaikat. Még szerencse, hogy a játékmenethez amúgy sem passzol a zúzás – aki arra vágyik, fizessen be a Wreckfestre.

A GT SPORT, MINT JÁTÉK

A cikkben eddig úgy beszéltem a GT Sportról, mint valami virtuális autórajongói csodáról – mi tagadás, ez így is van, ezt a programot elsősorban megszállottaknak készítik, és csak másodsorban kezelik videojátékként. Ennek ellenére Jamaucsiék is tudják, hogy a Gran Turismo 6-ot sokan kritizálták archaikus felépítése miatt, na meg a várhatóan sokmillió eladott példány jelentős része is, mint játék megy majd el. Akik tehát az autókért bolondulnak, kapnak egy minden korábbinál részletesebb fotómódot (csak háttérből több mint 1000 lesz a programban), rengeteg technikai leírást, kidolgozott autómodelleket és belső tereket. Akik pedig játszani szeretnének, végre korszerű menürendszert, beállítási lehetőségeket, vezetési opciók széles garmadáját (tehát ha valaki „csak" játszani akar, segítségeket állíthat be, így lehetséges, hogy kontrollerrel is bőven teljesíthetőek a versenyek), karriermódot, időversenyt, valamint egy Sport nevű többjátékos komponenst, amely egy, az FIA által elismert online bajnokság is egyben.

A Gran Turismo Sport az autóbolondok virtuális álma; mi tagadás, a vitatható minőségű GT5 és 6 után rá is fér a rajongókra némi kényeztetés...

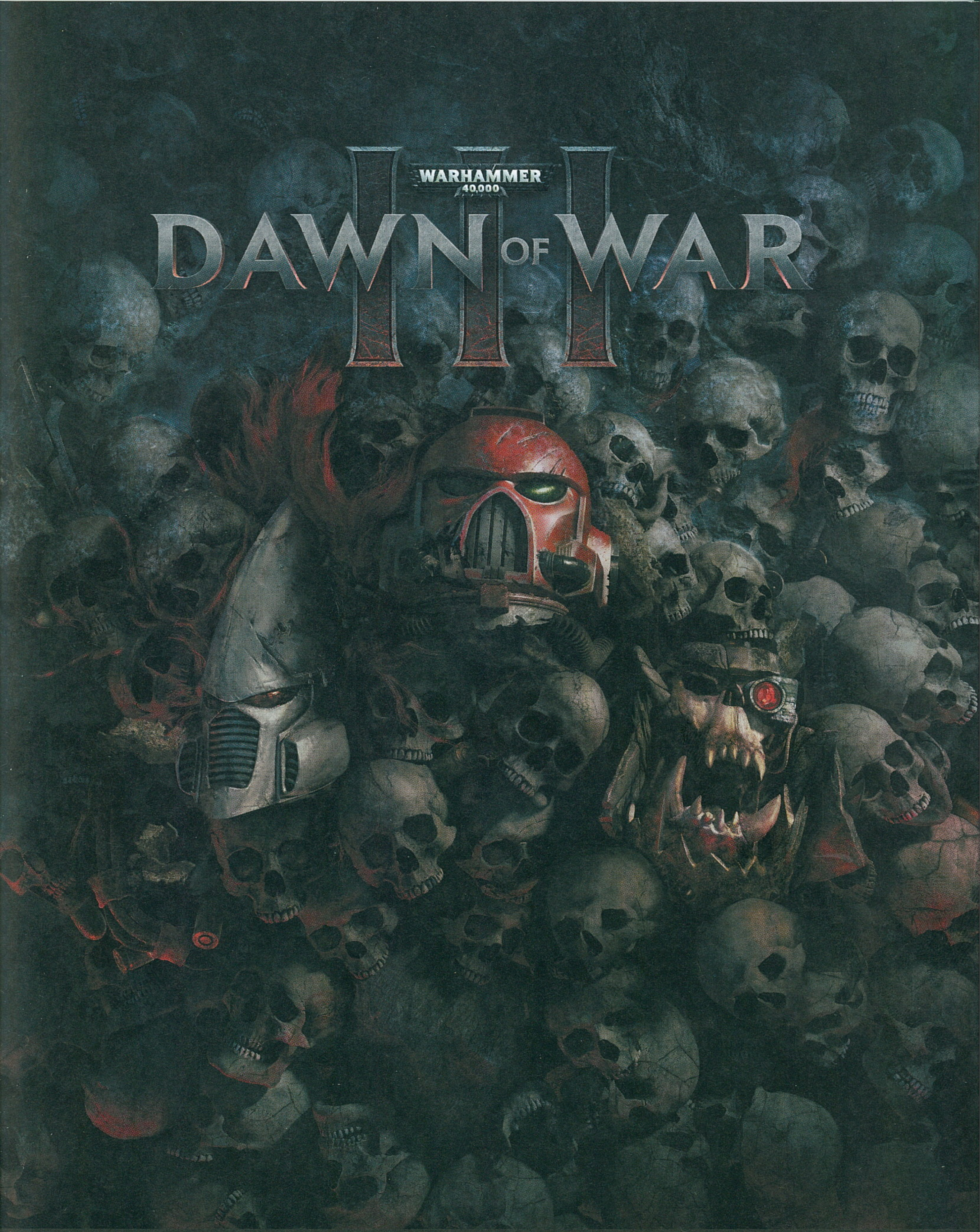
Igen, jól olvastátok: az FIA fennállása történelmében először rábólintott arra, hogy egy virtuális versenykörnyezetet minden szükséges jogviszonnyal ellátva hivatalossá tegyen. Ezt nemzeti és gyártói kupára osztották fel, akik pedig az adott évben a legjobbak lesznek, részt vehetnek az FIA éves díjátadó ünnepségén. Ez kábé olyan az autószimulátorok világában, mintha mondjuk, a legjobb ArmA-játékosokat felvenné az SAS. Hihetetlen elismerés, Jamaucsiéknak nagyon hosszú időbe telt kiharcolni ezt, a fejlesztők pedig állítják: sosem sikerült volna, ha nincs a PS4 erős processzora. Ez teszi ugyanis lehetővé a valósághű fizikai modell implementálását, amivel ugye elérik, hogy az autók az FIA színvonalának is megfelelő élethűséggel rendelkezzenek. Sőt a versenyeket élőben is követhetjük a GT Sport Live nevű felületen, ami, akár csak egy tévécsatorna, közvetíti a világ legjobbjainak összecsapásait.

ENNÉL NINCS SZEBB

A GT Sport PS4-en is élvezhető lesz, Jamaucsiék azonban bevallottan Próra fejlesztik a programot, és 4K-ra optimalizálják a motorját, amely ráadásul 60 fps mellett mozgatja meg a hihetetlen grafikát. Ez nagyon durva ígéret, de látva a videókat és a bétában 1080p-ben már most betonstabil sebességet, hiszünk a stúdiónak – ja és persze a PSVR támogatás is alap, igaz, a sisak alacsony képfelbontása miatt személy szerint nem hiszem, hogy ez lesz a legjobb mód a GT Sport élvezetéhez, főleg, hogy megfelelő tévén HDR-ben is gyönyörködhetünk majd.

Mindez idáig nagyon jól hangzik, a GT5 óta nem volt olyan autós játék, amit ennyire vártak a PS-platform szerelmesei. Sőt igazából minden szimulátorrajongó izgatott lehet a Sport miatt, és ha teljesülnek az ígéretek, akár a PS4 bezsákolására is többen hajlandók lesznek (ugye, Gebbbe?). A kérdés már csak az, hogy mikor; a megjelenés eredetileg tavaly év vége volt, de Jamaucsiék időt kértek a Sonytól, így most a ködös 2017 a hivatalos dátum. A bétát látva úgy néz ki, szinte bármikor megjelenhet a játék, egy finn bolt pedig a cikk írásának idején épp április 20-át szellőztette meg, mint lehetséges dátumot – én nem hiszem, hogy a magazin megjelenését követő héten már a Gran Turismo Sporttal csapatjátok majd, de látva a Polyphony Digital nem épp szokványos fejlesztési stratégiáját, igazából bármi lehetséges. Egy biztos: Jamaucsinak itt a lehetősége visszavágni a Forzának, na meg az őt a GT5 és 6 nem épp fényes szereplése óta becsmérlő rajongóknak. Remélem, él vele.

A Gran Turismo-sorozat mindig híres volt elképesztő látványvilágáról. Ez alól a trend alól a Sport sem képez majd kivételt.



16
www.pegi.info
PROVISIONAL
PC
2017. április 25.
GAMES WORKSHOP
relic ENTERTAINMENT
SEGA®
Warhammer 40,000: Dawn of War III © Copyright Games Workshop Limited 2017. Dawn of War III, the Dawn of War logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This release is developed by Relic Entertainment and published by SEGA. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and the Relic Entertainment logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

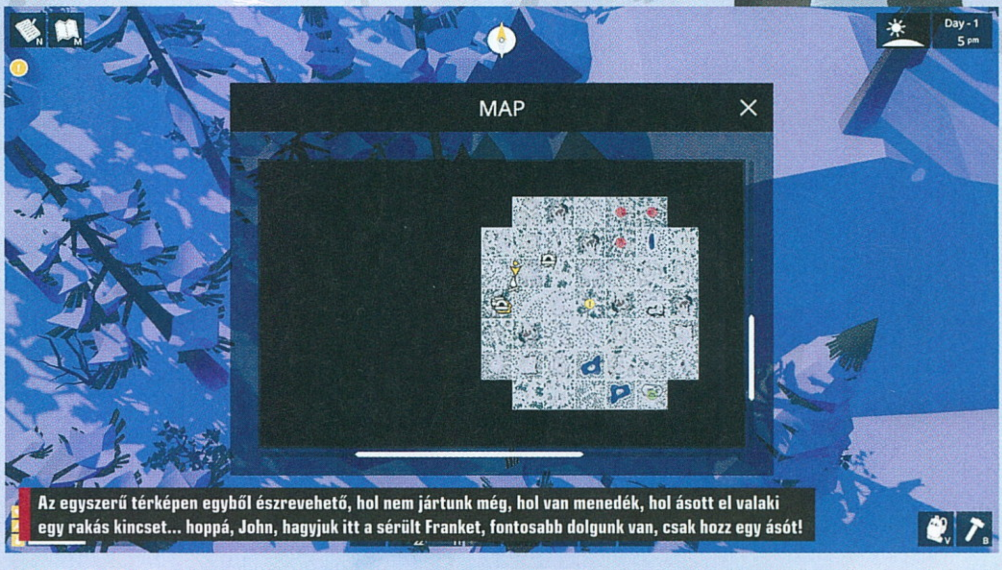
A NYOLC MESTERBÖLLÉR

THE WILD EIGHT

[ÍRTA **WILSON**]

Alaszka nem éppen az a sarka a világnak, amely arról lenne híres, hogy annyira kegyesen bánik azokkal, akik otthonuknak választották, ez pedig hatványozottan igaz mindenkire, aki kényszerből, és nem saját akaratából kénytelen boldogulni a fagyos vidéken.

Ez a kényszer a The Wild Eight túlélőit a lehető legkellemetlenebb módon találja meg: egy utasszállító turistáikat nem szénsavas és alkoholos üdítőket kénytelenek szopogatni, hanem jéghideg, nem éppen csodálatos jégcsapokat. Mármint azok, akik ezen repülőgép földbe állását követően nem a túlvilágon, hanem Alaszkában kötöttek ki, annak is egy olyan vidékén, ahol emberek ugyan nem laknak, de a tájat keresztül-kasul behálózó magasfeszültségű vezetékek alapján az állam azon területén található, ahol legalább civilizáció van. Vagy ha az nem is, hát legalább farkasokkal, vaddisznókkal, szarvasokkal és egyéb életformákkal bizony rendszeresen össze lehet akadni!



Az egyszerű térképen egyből észrevehető, hol nem jártunk még, hol van menedék, hol ásott el valaki egy rakás kincset... hoppá, John, hagyjuk itt a sérült Franket, fontosabb dolgunk van, csak hozz egy ásót!

MINT A GONOSZOK

A The Wild Eight persze alapvetően arról a maroknyi túlélőről szól, akik túlélnek egy zuhanást, és a puszta kezükkel megszerzett javakkal próbálnak mindent megtenni azért, hogy ne ragadja el őket a természet. Nem nehéz kitalálni, hányan vannak: a címben nem véletlenül szerepel a nyolcas szám. Ez a vad csapat persze annyira nem is vad, az viszont biztos, hogy eltérő figurák pesztrálását teszi lehetővé, az induláskor ugyanis ki kell választani egy fickót vagy egy hölgyet, aki felett átvehető az irányítás. A brigád tagjai természetesen eltérő paraméterekkel rendelkeznek: van, aki folyamatos szerencséje miatt mindig több nyersanyagot talál, más a gyógyítás terén jeleskedik, de természetesen a túlélés, a harc vagy akár a felfedezés is mind olyan dolog, amiben valamelyikük kiemelkedőt tud nyújtani.

Nyolcan a fennmaradásért, egy végzetes tájon? A kooperációért és kraftolásért rajongók új kedvencet avathatnak.

A csavar az, hogy ténylegesen is a képernyőn lehet nyolc túlélő: őket minden esetben emberek irányíthatják, méghozzá online, pontosan úgy, ahogy a Don't Starve Togetherben, és a Klei játéka a Wild Eight kapcsán unos-untalan felemlegethető, mert kísérteties hasonlóságot mutat vele. Itt is egy olyan karakter a főszereplő, aki egy procedurálisan generált világ nyersanyagaiból kénytelen menedéket, fegyvereket, felszerelést kovácsolni, folyamatosan haladva előre a vadonban, keresve a civilizációt, és így a megmentés kulcsát.

4 8 15 16 23 42

Éppen ezért itt is folyamatosan meg kell küzdeni az elemekkel és az alapvető szükségletekkel – mivel Alaszkában járunk, ez elsősorban a hideget jelenti, amely nemcsak nappal és éjszaka jelent komoly fenyegetést és megoldandó problémát, de a hó- és szélviharok idejében is, amikor a kihűlés veszélye mindennél gyorsabban lecsaphat. A Wild Eight így igazából olyan, mintha egy folyamatosan visszafelé számláló bombát kellene fogni, amit időnként jól megrázva nyerhetünk némi időt, de a teljes biztonságérzetet soha nem lehet kiharcolni.

Ez persze nem azt jelenti, hogy jobb, ha az ember ledől, és várja a halált – már csak azért sem, mert a hideg mellett ott az éhség, és vele együtt az életerő problémája is. Ez nem az a vidék, ahol gyümölcsfákat vagy titkos élelmiszerraktárakat lehet kirabolni (bár időnként vannak kisebb előőrsök és bázisok, ahol akad némi konzerveledel), ezúttal aztán tényleg mindenki kénytelen magának gondoskodni a napi betevőről.

Ez lehet egy bokornyi minimális kalóriát tartalmazó bogyó, alapjáraton mérgező, megfőzve már biztonságosabb gomba, és persze számtalan állat is. A nyulakat csapdával érdemes elfogni, a nagyobb állatokat – a szarvasokat, vaddisznókat – pedig vagy komolyabb gépezetekkel vagy szimplán csak egy nagyot sebző baltával, csákánnyal, hogy a belőlük kinyert hússal sikerüljön egy újabb napot nyerni a paradicsomban.

ADATOK

KIADÓ
HypeTrain Digital

FEJLESZTŐ
Fntastic/Eight Points

MŰFAJ
túlélős

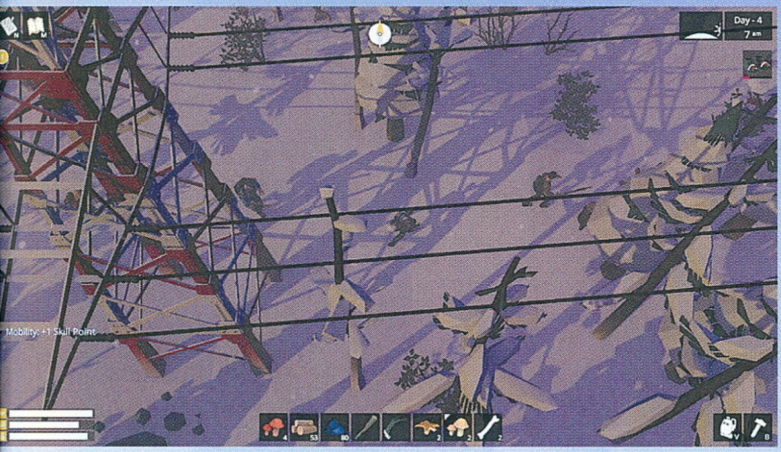
MEGJELENÉS
2017.02.08.

STÍLUSMINTA

The Long Dark
2014 (HINTERLANT STUDIO INC.)

Don't Starve Together
2016 (KLEI ENTERTAINMENT)

A sütés-főzéshez persze megfelelő placc is kell, amit bárhol és bármikor összerakható tábortűzzel lehet kialakítani, csakhogy ehhez a két alapvető alapanyagból, a fából és a kőből is kell. Ezek megszerzése nem akkora kihívás, szó szerint puszta kézzel is (!) le lehet csapni egy vaskos törzset, vagy szét lehet ütni egy érclelőhelyet, persze sokkal hasznosabb célszerszámot használni az aprításhoz és bányászathoz. A kraftolás és az építkezés egyáltalán nincs túlbonyolítva, fa és kő birtokában szó szerint bárhol és bármikor le lehet rakni egy műhelyt (minden recept rögtön ott van minden



túlélő tarsolyában), vannak azonban olyan típusú tákolmányok, melyekből összesen csak egy darabbal rendelkezhet egy-egy karakter. Ilyen a karakterfejlesztéshez és az alváshoz használható sátor, vagy maga a műhely: ezeket egyetlen kattintással azonnal szét lehet kapni, így egyáltalán nem okoz fejfájást a már emlegetett korlátozás. Fejleszteni is lehet az építményeket, ami által erősebb, komolyabb eszközök és egyéb kiegészítők hozhatók létre.

A TÖBBIEK

Igaz, ezek már nem csak mennyiségben, de minőségben is eltérő alapanyagokat követelnek meg. Ez lehet a bőr (vagy az abból elkészítendő bőrcsík), az ércből olvasztott fém, vagy akár csont is. Ezekből természetesen nem kizárólagosan csak fegyverek és csapdák pattinthatók össze, de létfontosságú ruházati kiegészítők is. A lábra, a fejre, a testre egyaránt kell valamit pakolni, mert csak így lehet igazán hatékonyan harcolni nemcsak az elemekkel, de a rettenetesen ellenséges ellenfelekkel szemben is – ezek közül is kiemelkednek a farkasok, akik általában csordában ugranak a gyanútlan túlélőkre, és megfelelő felszerelés hiányában nagyon gyorsan rá lehet fázni a jelenlétükre.

A sokadik szint alá besorolt receptek többségéhez szinte minden elképzelhető dologra szükség lesz, így igazából a Wild Eightben nagyon gyorsan kialakul egy olyan ritmus, amely a játékbeli időhöz igazodik. Kora hajnalban, még az első napsugár megjelenése előtt érdemes összepakolni mindent, nekiindulni a térkép következő ismeretlen kvadránsának, majd még napnyugta előtt el kell kezdeni komoly mennyiségű fát, követ, bőrt felhalmozni, hogy éjszaka a tábortűz melege mellett dolgozhasson a kohó, a munkaasztalon pedig készülhessen a következő adag, a túlélést szavatoló és garantáló kiegészítő.

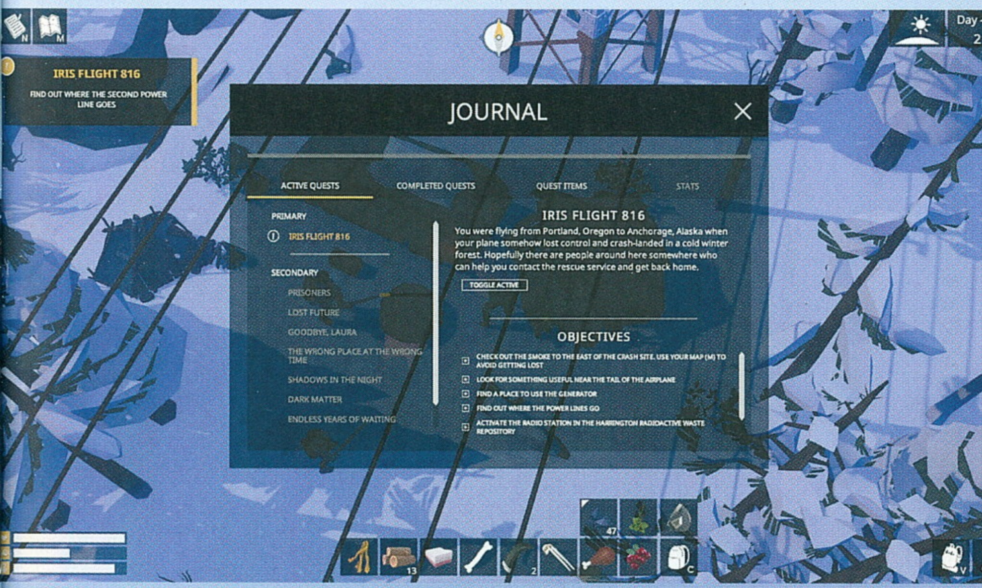
A hóban és fagyban szükség van mindenre, ami életmentő lehet, ehhez pedig fejlődni, gyűjtögetni kell, mint mindig.

KARTOGRÁFIA

Mivel a világ minden új kampány elkezdésekor véletlenszerűen épül fel, ezért sohasem lehet tudni, hogy a következő sarkon mi vár, ennek ellenére a Wild Eight mégis nagyon céltudatos, fókuszált, mert van egy az egészet átfogó története, és jó pár megoldásra váró misztikuma. Éjszaka például mindig fura, fémes kaparó hangot hallani, itt-ott rádiótornyokra és kisebb előőrsökre lehet bukkanni, melyeknél furcsa naplóbejegyzések és mindenféle rémségek várnak, a magasfeszültségű kábelek dzsungelét követve pedig titkos bázisokra és még ennél is furcsább helyszínekre is el lehet jutni.

Maga az út semmiképp sem nevezhető unalmasnak vagy zökkenőmentesnek: itt tényleg minden egyes nap egy igazi küzdelem, ahol egyáltalán nem biztos, hogy sikerül megélni a következőt. Az elhalálozás rettenetesen kellemetlen – egyrészt mert ilyenkor automatikusan visszakerülünk a kezdőpontra (ami borzasztó, ha közben már több kilométerrel arrébb jutottunk), másrészt, mert természetesen a felszerelés is a hullánkkal marad. Igaz ugyan, hogy megvan a lehetőség felkeresni a helyszínen maradt tetemünket, megpróbálva visszaszerezni a felszerelésünket, de ezt a nagy távolságot megtenni a komoly veszélyek miatt nem mindig éri meg.

A legnagyobb veszteség persze az összes addig megnyitott képesség elbukása, mert egy kifejezetten hasznos, nagyon fontos dolgokat tartalmazó képességfán lehet kibontani az újabb és újabb tulajdonságokat. Ez lehet a gyorsabb mozgás, a sprintelés lehetősége, a támadóerő növelése, vagy bizonyos alapanyagok előállításának/megszerzésének feloldása. Maga a skillpontok megszerzése is nagyon élvezetes, mert itt nem XP-t kell farmolni, szimplán csak sétálni, felfedezni, harcolni – a tapasztalat maga adja a képességpontot, pont, mint mondjuk az Elder Scrolls-sorozatban.



TÁRSAS ELFOGLALTSÁG

A húszeurós, nagyjából 6200 forintos Wild Eight mindezt egy tetszetős külsőbe csomagolva kínálja, letisztult kezelőfelülettel, egy-két ponton kidolgozatlan irányítással, és egy hibamentesen működő, nagyon erős kooperatív szállal. Nem tűnik annyira szabadnak és fantáziadúsnak, mint a Don't Starve, és közel sem annyira könyörtelen, mint a The Long Dark, de remekül keveri kettejük legjobb tulajdonságait – egyedül nincs sok értelme, legalább két-három társsal viszont olyan élményt ad, amely legalább annyira emlékezetes, mint Alaszka hóval fedett világa.

TENGERNYI A SZABADIDŐD?

[ÍRTA **CHRIS**] **Jómagam már meg sem tudom számolni, hogy hány olyan MOBA-ról írtam, ami így vagy úgy ígéretesnek tűnt, de végül hetek alatt a feledés homályába merült. Pedig akadtak köztük érdekes, furcsa szerzetek is, mint amilyen a Subsiege is, csak épp a játékosok sosem vevők az ilyen „torzszülöttekre".**

Közhelyesnek hangzik, de tény, hogy mostanra a stratégai játékokat leváltották a MOBA-k. A nagy kiadók a csúfos kudarcaik után már nem is próbálkoznak betörni a MOBA-k piacára (emlékezzünk csak az EA játékára, a Dawngate-re), az RTS-ek viszont szép lassan kimentek a divatból. Ma már csakis a kisebb stúdiók próbálkoznak valós idejű stratégiák gyártásával, illetve időről időre akadnak olyan bátor fejlesztők is, akik a kettő ötvözetével, vagy esetleg a MOBA-k továbbgondolásával próbálják meg felhívni magukra a figyelmet. Ezek a kísérletek viszont általában csúfos kudarccal végződnek. Hogy miért, arra csak nehezen tudnánk megadni a választ, de a játékosokat valószínűleg nem érdeklik az olyan értelmezhetetlen, helyüket nem találó keverékek, mint amilyen jelen cikkünk alanya, a Subsiege is. Pedig egy rakás jó ötletre épült, csak épp hol a kivitelezéssel, hol pedig a célcsoport meghatározásával áll hadilábon. Abban sem vagyunk biztosak, hogy eljött az ideje annak, hogy előálljon valaki valamilyen forradalmi ötlettel.

PINEAPPLE-PEN

A Subsiege tehát egy újabb keveréke két műfajnak, nevezetesen a MOBA-nak és az RTS-nek, és ebből már talán kitalálhattátok, hogy kizárólag többszereplős játékmóddal rendelkezik. Igen, sajnos egy újabb multis „izéről" van szó, és mint ilyen, nagy valószínűséggel sosem fogja belopni magát az RTS-rajongók szívébe. De mivel a valós idejű stratégiák és a MOBA-k stílusban közel állnak egymáshoz, így elsőre nem is hangzik olyan ijesztően bugyuta ötletnek keverni ezt a kettőt, amit jelen esetünkben elég érdekes módon képzeltek el a készítők. Adott tehát egy fix, korszerű aréna, ami a tenger fenekén helyezkedik el. Ebben az arénában játszódnak a mérkőzések, melyen egyszerre 12 játékos küzdhet egymással 2-4-fős csapatokban, vagy akár egyedül, mindenki-mindenki ellen módban.

A küzdelem két esetben érhet véget a játékos számára: ha elpusztul az összes egysége, vagy ha elfogy az oxigénkészlete. Ez utóbbi az összes létfenntartó rendszerünket ellátja, tehát folyamatosan figyelnünk kell rá, nehogy kiürüljenek a készleteink (induláskor kb. 7 percre elég a tartalék). Oxigént úgy tudunk szerezni, ha elpusztítjuk más játékosok egységeit, amelyekből oxigéntartályok potyognak ki, s ezeket felkapkodjuk. Ezenkívül különféle semleges élőlények leölésével is hozzájuthatunk az életmentő gázunkhoz, de ilyen élőlényből kevés van, és eleinte elég szívósak is, tehát kizárt dolog, hogy sunnyogással, a csaták elkerülésével megúszhatjuk a mérkőzést.

A stratégiai vonal ott kezdődik, hogy nem egy hőssel rendelkezünk, hanem egy teljes csapattal, melynek tagjait ugyanúgy le kell gyártanunk, mint bármelyik más stratégiai játékban, amit csak a főbázisunk közelében tehetünk meg. Gyártani kétféle nyersanyagból tudunk: a tengerfenékről felszedhető kristályokból és a kitermelőkből folyamatosan ömlő gázból. A kitermelők egy picit trükkösebbek, ugyanis ahhoz, hogy nekünk termeljenek, el kell foglalni azokat, amivel a játék egy újabb frontot és lehetőséget nyit számunkra ahhoz, hogy csatázzunk, ugyanis értékes

ADATOK

KIADÓ
Headup Games

FEJLESZTŐ
Icebird Studios, Aesir Interactive

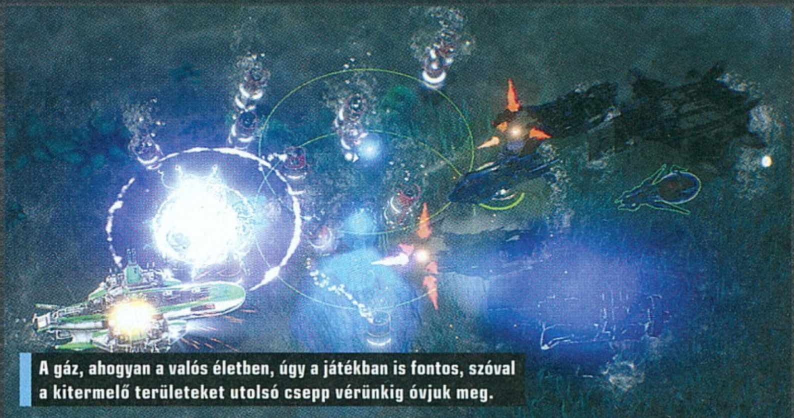
MŰFAJ
MOBA-RTS

MEGJELENÉS
2017.03.08.

STÍLUSMINTA

Smite
2014 (HI-REZ STUDIOS)

WH40K: Dark Nexus Arena
2015 (WHITEBOX INTERACTIVE)



A gáz, ahogyan a valós életben, úgy a játékban is fontos, szóval a kitermelő területeket utolsó csepp vérünkig óvjuk meg.

gáz hiányában előbb-utóbb alul maradunk. Maga az aréna is rejteget pár meglepetést számunkra, ugyanis egyes részein, amelyeken útvonalakat rövidíthetünk le, a tengerfenék mélyéből előcsapó élőlények tanyáznak, amelyek pillanatok alatt felzabálhatják értékes egységeinket, ha túl közel merészkedünk hozzájuk.

Hiába a ellentétes oldal, hiába a háború... ha kialakul a szerelem, az szinte már látható kapocsként vibrál a felek között.

EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A játékban egyelőre 8 különféle egység kapott helyet, melyeket négy kategóriára csoportosíthatunk: sebzésosztók, védők, bénítók és támogatók. Az egységkategóriák egyértelműen meghatározzák egységeink csatákban betöltött szerepét, amikkel tehát folyamatosan úgy kell helyezkedni, ahogy a józan ész diktálja. Értelemszerűen a védekezőknek kell elöl lenniük, a támogatóknak hátul, a sebzőknek pedig jó rálátással kell bírniuk az ellenfélre. Amennyiben rendelkezünk némi extra gázzal és kristállyal, további tulajdonságokkal (pl. jobb páncélzat vagy sebzés), illetve képességek javításával, esetleg újak kifejlesztésével növelhetjük előnyünket a harcmezőn. Jó hír, hogy a képességek használata pofonegyszerű, minden bevethető skillt a WASD gombokkal vagy az azok közelében lévők valamelyikével lőhetünk el, szóval maga a harc csak annyiban nehézkes, hogy stratégai zsargonnal szólva sokat kell mikróznunk az egységeket. Persze legfeljebb 5-6 tengeralattjárónál sosem lesz több a seregünkben, szóval nem kell megijedni, nem lesz StarCraft 2 szintű kattogtatás egy-egy mérkőzés során. Mindezek az ötletek tehát elég vegyes képet alkotnak: egyrészt üdítően újszerűek, másrészt néha kicsit frusztrálóvá teszik a mérkőzéseket, gondolok itt most a folyamatosan és gyorsan csökkenő oxigénkészletre.

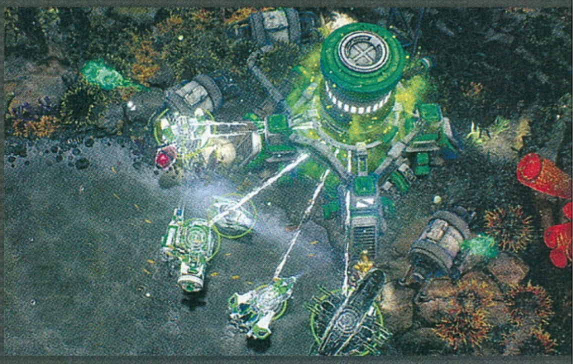
Ahogyan az lenni szokott, az elképzelés érdekes, de a valóságban nem működik tökéletesen, ezért csak óvatosan!

MÉG KORAI TEMETNI?

A korai hozzáférésű próbakőreim során többnyire igyekszem kellő tisztelettel bánni a még készülőfélben lévő játékokkal, hiszen ki tudja, mikor érik el azt az állapotot, amikor tesztelhetővé válnak. Ezért aztán nem igazán szoktam elhamarkodottan ítélkezni. Egy-egy program esetében viszont már az első pár óra után tisztán látszik, hogy az alapokat is rosszul rakják le, a sírjuk pedig ezzel már meg is van ásva. Ezek azok a játékok, amelyek általában a féléves kort sem élik meg. Sajnos hasonló érzéseim vannak a Subsiege kapcsán is.

Először is a gond az, hogy nem tudom, egészen pontosan kinek is készült a Subsiege. A stratégiai játékok kedvelőinek? Ők biztosan hozzá sem fognak nyúlni, ugyanis nincs benne egyszemélyes mód, és egy RTS-rajongó inkább a gyártást és a bázisépítést részesíti előnyben, mint a gyors csetepatékat. Itt viszont gyártani alig lehet, a tempót pedig az oxigénkészlet folyamatos csökkenése diktálja, ami elég feszessé teszi a játékmenetet. Szóval ők kilőve, de mi a helyzet a MOBA-sokkal? Ők mit szólnak egy ilyen furcsasághoz?

A helyzet az, hogy jómagam már a piacon lévő legtöbb MOBA-t kipróbáltam, de mindig visszatértem ahhoz, amit először megismertem. Azért, mert azt már jól ismertem, és semmi kedvem nem volt több száz órát eltölteni egy másikban ahhoz, hogy egyáltalán megtudjam, érdemes-e váltanom. Ráadásul a piacvezető MOBA-k olyan régóta vannak jelen, hogy rendkívül kiforrottak, mondhatni profik lettek. Ha ebben a versenyben most elindul egy új szereplő, az olyan, mintha egy Forma 1-es futam 30. körébe állna be valaki versenyezni azt mondogatva, hogy a részvétel a fontos, nem a helyezés. És akkor az olyan „apróságokról" még szót sem ejtettem, hogy a Subsiege esetében már most komoly gondok vannak az erőegyensúllyal, ami rettentő kényes téma egy multis játék esetében. Ha pedig mindez nem lenne elég, beszéljünk az árazásáról: a játék jelenleg 28 euróba, azaz közel 9000 forintba kerül, ami pont 28 euróval több, mint amennyit jelenleg ér. Ugyanis hibák ide vagy oda, a márciusi megjelenés óta nagyon kevesen játszottak csak vele. A csúcs játékosszám 95 fő volt 24 óra alatt, de mostanra már akadtak napok, amikor a kutya sem töltötte be a Subsiege-et, ami egy multis programnál eléggé sarkalatos pont, hiszen nem tudunk kivel együtt játszani. Szóval, ha esetleg ingyenes lesz, vagy leesik az ára 10 euróra, újból visszatérhetünk rá, addig viszont nagyon óvatosan közelítsetek felé. A Subsiege-et egyelőre nem ajánljuk megvételére.



AZ ŰR PRÓBÁRA TESZI A TÜRELMEDET

HELLION

[ÍRTA BATE]

Túlélős játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, de a hatalmas dömping ellenére mindig akadnak olyan új versenyzők, amik felkeltik az érdeklődésünket. Ilyen a Zero Gravity Games űrben játszódó alkotása is, ami olyan részletes és nehéz játékmenettel várja a felhasználókat, hogy simán nevezhetnénk akár szimulációnak is.

A Hellion a Belgrádban székelő, 2015-ben alapított szerb Zero Gravity Games első játéka, ami jelenleg Early Access státuszban érhető el a Steamen, méghozzá 23 euróért (nagyjából 7100 forint). A „szomszédunkban" ügyködő huszonhárom fős csapat alkotása a műfaját tekintve egy belső nézetes túlélős játék, ahol a program nevét is adó naprendszerben kell érvényesülnünk, meglehetősen zord körülmények között. Mindez 2017-ben elsőre nem üti szíven az embert, hiszen a survival zsáner képviselőivel tényleg tele a padlás, ráadásul az űrben játszódó sci-fi körítés sem újdonság, azonban a Hellion rejt magában annyi potenciált, hogy kitűnjön a hasonszőrű próbálkozások közül.

EGY MESSZI-MESSZI, TÁVOLI GALAXISBAN...

A legtöbb túlélős játéknak nincs története (nem is nagyon van szükségük ilyesmire), de a Zero Gravity munkája ebben is igyekszik kitűnni a tömegből. Lévén a Hellion még csak korai hozzáférésben elérhető, komplett sztorit egyelőre hiába várnánk, de nagy vonalakban arról van szó, hogy a jövő emberisége végre eljutott arra a szintre, hogy elszakadjon a Földtől, sőt talált is egy életre alkalmas naprendszert. Ez Hellion, ahová az első kisebb kolóniák után egy egészen hatalmas hajó indul el, hogy a fajunk tényleg megvethesse lábát a több millió fényévvel odébb lévő „vidéken". A tervbe persze valami hiba csúszik, így amikor jó pár év lefagyasztás után felébredünk, nem egy új világ alapjai várnak ránk, hanem a teljes káosz, amiben nekünk kell megteremteni a feltételeket a túléléshez.

Mindez persze még csak a felütés, a fejlesztők ennél jóval mélyebb történetet ígérnek, amiből többek között ki fog derülni az is, hogy mi történt, amíg mi az igazak álmát aludtuk, és ha valaki követni fogja ezeket a sztorielemeket (amik a játékba csak később kerülnek be), a túlélésen és fejlődésen túl egyéb motivációt is találhat majd a játék folytatására. Ugyanakkor a program történetét teljesen figyelmen kívül hagyva is bőven lesz mit csinálni, sőt az első pár tucat órában mindenkinek az lesz a legkisebb gondja, hogy fényt derítsen az igencsak mostoha körülmények hátterére.

A GRAVITÁCIÓ EHHEZ KÉPEST FÁKLYÁSMENET...

A játék indítását és a szerverválasztást követően egy aprócska űrmodul hibernációs tartályában ébredünk, és mielőtt belevágnék a játékmenet ismertetésébe, muszáj kitérnem a Hellion egyik legnagyobb rákfenéjére. A Zero Gravity független, komoly tapasztalatokkal még nem igazán rendelkező fejlesztőcsapat, amely a fejlesztés alatt álló portékáját árulja a Steamen. A programban ugyan akadnak bugok, de ettől függetlenül még egy középkategóriás gépen is jól fut, tele van tartalommal, és a játékelemek nagy része működik, viszont magán hordozza az Early Acces játékok általános hátulütőjét: maga a produkció szinte semmilyen mankót nem nyújt azt illetően, hogy miképp is kellene túlélni az ismeretlen messziségben. Tutorial nincs, sőt még a gombkiosztás is csak az elérhető lehetőségek egy részét tartalmazza, így ha valaki beruház a Hellionra, annak fel kel készülnie arra, hogy a játék mellett rengeteg időt fog a fórumok, fejlesztői- és rajongói videók böngészésével tölteni. Most szólok: ha valaki nehezen viseli, hogy nincs minden a szájába rágva, hogy nincs beépített segítség, és nem szereti magától megtanulni a dolgokat, az jobb, ha messziről elkerüli a szerbek programját.

Ha viszont még ezek után is érdeklődve tekintetek a Hellionra, akkor jó ha tudjátok, hogy az első órák teljes egészében az ismerkedésről, a folyamatos próbálkozásról és a rendszeres halálról fognak szólni. A hibernáló tartályból kilépve először életet kell lehelni a modulunkba: be kell kapcsolni a napelemeket, amik attól függően, hogy merre van a nap, adott mennyiségű energiát gyűjtenek. Ha megtaláljuk a megfelelő képernyőt, és sikerül bepöccinteni a rendszert, akkor azonnal felkapcsol a villany, és beállíthatjuk azt is, hogy eltároljuk a begyűjtött napenergiát, így akkor is lesz nafta, ha épp messze kerülnénk a csillagunktól vagy

ADATOK

KIADÓ
Zero Gravity Games

FEJLESZTŐ
Zero Gravity Games

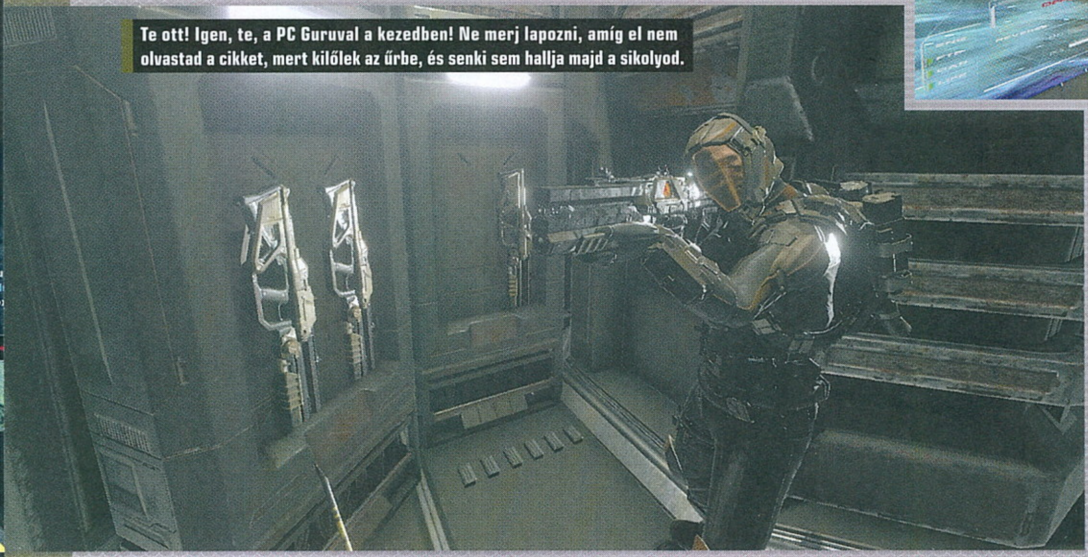
MŰFAJ
túlélő-MMO

MEGJELENÉS
2017.02.24.

STÍLUSMINTA

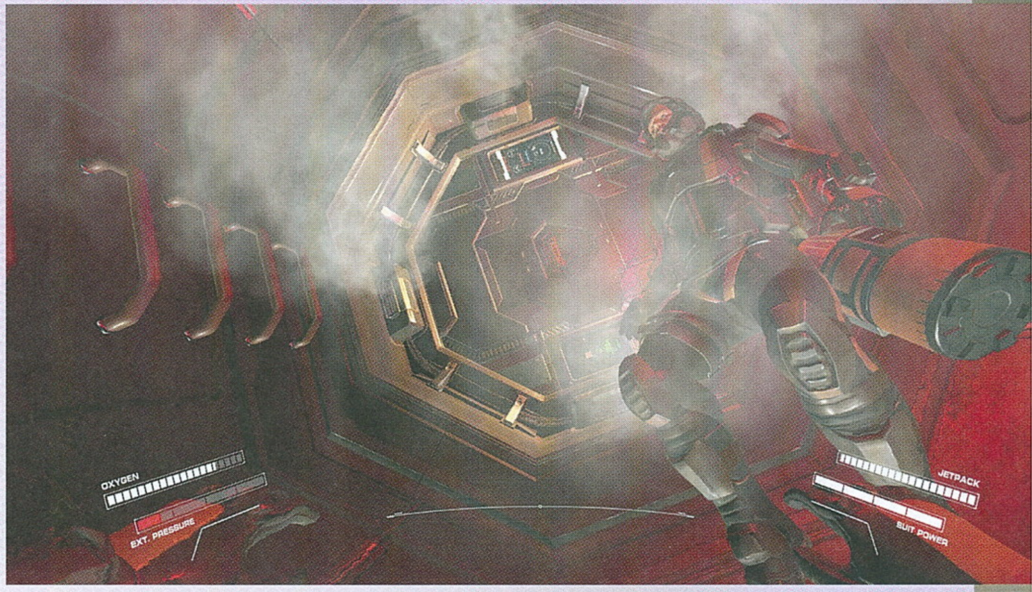
Detached
2016 (ANSHAR STUDIOS)

Outreach
2017 (GAMBITIOUS)



Te ott! Igen, te, a PC Guruval a kezedben! Ne merj lapozni, amíg el nem olvastad a cikket, mert kilőlek az űrbe, és senki sem hallja majd a sikolyod.

árnyékba vonulnánk. Ha ez megvan, akkor jöhet a létfenntartó rendszer, ami atmoszférát biztosít oxigénből és nitrogénből. Ezt is be kell kapcsolni, és érdemes ellenőrizni a CO2 szűrőket, amiket szinte biztos, hogy azonnal cserélni kell. A modulban vannak ládák, azokban találunk csereálkatrészt, amit aztán a megfelelő helyre kell illeszteni, és ekkor már alapvetően rendben vagyunk. Legalábbis egy időre, ugyanis minden rendszernek vannak komponensei, amik elhasználódnak (tehát kellenek majd újak), hosszú távon az oxigént és a nitrogént is pótolni kell, meg egyébként is, valamit muszáj kezdeni magunkkal a nagy semmi közepén.



Ekkor jön a szkafander felvétele (ruha, sisak, jetpack), és az első kihívás: kimerészkedni az űrbe. Erről kezdésnek annyit érdemes tudni, hogy a Sandra Bullock és George Clooney főszereplésével készült Gravitáció gyerekmese ahhoz képest, ami ránk vár. A modulból egy zsilipen keresztül lehet kijutni, és ha kirepülsz a nagy semmibe, akkor jön a játék egyik legnehezebb része: megtanulni navigálni a súlytalanságban. A fejlesztők videóit nézve ez gyerekjátéknak tűnt, ők viszont nemcsak rutinnal rendelkeznek, de komolyan vették a fizikát is, így a jetpack bekapcsolását követően legalább nyolcszor haltam meg (elfogyott a levegőm és az üzemanyagom), mire egyáltalán sikerült visszaverekednem magam az

Nagyon jó az ötlet, remek a játékmenet, már csak a kezdőkre kellene kicsit odafigyelni, hogy ne lépjenek le kábé 30 perc után.

űrben lebegő menedékembe. A zéró gravitáció melletti irányítás megtanulása kifejezetten nehéz feladat: nagyon finom löketekkel kell operálni, kezelni kell a forgást és azt, hogy a többi tárgy is mozog körülöttünk. A legtöbben szinte biztos, hogy itt fogják feladni a játékot, ugyanis a mozgás elsajátításához a szokásosnál jóval több idő és tényleg rengeteg türelem kell...

HA TÚL VAGYUNK A „NEHEZÉN"

Amikor viszont már magabiztosan tudunk navigálni az űrben, akkor szépen kinyílik a játék. Először a közelünkben keringő dokkolót kell „elkapni" és rácsatlakoztatni a modulunkra (ez ismét türelemjáték, és fel kell készülni még több halálra), majd bevizsgálhatjuk a kis állomásunk közelében keringő apró űrhajót, illetve elkezdhetjük a felfedezést. A cél elsősorban a túlélés, amihez mindenféle cuccokra van szükségünk, ugyanakkor a bázisunk is fejleszthető, hiszen a dokkoló modul mellett mindenféle egyéb elemeket csatlakoztathatunk rá (például fúziós reaktort), amelyek ahhoz kellenek, hogy biztosítsuk az élethez szükséges feltételeket. Az új szerzeményeket persze működtetni kell, alkatrészeket kell szerezni, idővel bányászásra kell adnunk a fejünket, az űrhajónk segítségével felfedezhetjük a naprendszert, akár más játékosokkal is találkozhatunk, összedolgozhatunk, de az agresszió sincs kizárva.

Mindez persze csak úgy az ötvenedik játékkal töltött óra után valószínű, mert idáig eljutni tényleg kegyetlenül nehéz feladat. Nekem csak a dokkoló megszerzése vagy hat órámba telt (és ebben nincs benne a fórumozás és videózás), viszont elképesztő sikerélményt biztosított, mikor végre sikerült odanavigálnom és csatlakoztatnom az apró bázisomhoz.

FŐLEG ZEN MESTEREKNEK

Nem tagadom, nekem bejött a Hellion, főleg a koncepció és a benne rejlő potenciál, ugyanakkor egyelőre csak azoknak merem ajánlani, akik tényleg élnek-halnak a túlélős műfajért és birkatürelműek. A Zero Gravity alkotása nehéz, igazi hardcore program, ami a jelenlegi formájában még igencsak próbára teszi az ember tűrőképességét. Külső segítség nélkül szinte lehetetlen boldogulni, és még a megoldások birtokában is rengeteg próbálkozásba telik, mire sikerül végrehajtanunk a fejlesztők által precízen kivitelezett folyamatokat. Abban eddig is biztos voltam, hogy odakinn, a nagy sötétségben kőkemény kihívás életben maradni, most viszont már tapasztalataim is vannak, és ezek után nagyon kíváncsi vagyok, hogy egy év múlva milyen állapotban lesz ez a meglehetősen ígéretes, de most még kissé nyers, és túlságosan is nehéz program.

Űrhajóban, fegyverrel a kézben, viszonylagos biztonságban semmi gond nincs. Aztán kirepülsz az űrbe, és vége mindennek. Pláne, hogy azt sem tudod, igazából hogyan kéne túlélned.

SPÁRTAI MUTÁNSHALOM

SOLSTICE CHRONICLES M.I.A.

[ÍRTA BÖJTI] **HORVÁTORSZÁGBÓL JÖTT A VÉG, HOGY AZ EMBERISÉG AZ ŰRBE KÖLTÖZVE KERESSEN MENEDÉKET A BIZTOS HALÁL ELŐL, ÁM MINT 2015-BEN MÁR KIDERÜLT, A MARSON NEMCSAK A DOOM POKLA SZABADUL EL, HANEM A RED SOLSTICE-É IS. EBBEN A VIHAROKKAL ÉS MUTÁNSOKKAL TELI KÖZEGBEN, NAGYOBB CSAPATBAN SEM VOLT KÖNNYŰ A TÚLÉLÉS, ÍGY PÁRBAN VAGY EGYEDÜL PLÁNE KEVÉS AZ ESÉLY.**

Első gurus tesztjátékaim egyike volt a The Red Solstice (avagy TRS), amiről a 2015/08-as számban írtam két oldalt, hogy utána majdnem nyolcvan százalékkal jutalmazzam a horvát indie csapat alkotását. A program azóta a „többnyire pozitív" értékeléssel (83%-ban elégedettek a vásárolók, ami elég jó eredmény) egy kisebb kult-státuszt vívott ki magának, legalábbis azok körében, akik a nagyobb kihívással járó taktikázást szeretik. Persze nem véletlenül – a rideg és strapabíró páncélzatban megbújó fegyveresek csoportjának harca a fura és rémisztő mutánsokkal örökké közkedvelt téma marad a scifi-horror műfajon belül, ebbe pedig tökéletesen beleillett a TRS, ami képességalapú harcokat kívánt. A kollégák lepakolták a plusz lőszert, miközben a lassú tank messziről szórta az ólmot a nagy hullámokban érkező ellenre, a mesterlövészek a hátsó vonalról gyilkolták a közelebb merészkedőket, a gyorsabb harcosok pedig cikáztak a horda tagjai között. Visszavonulásnál pedig muszáj volt odafigyelni minden egyes bajtársra, mert a TRS világában nincs kegyelem, a mutánsok másodpercek alatt le tudták rohanni az egyedül maradt társakat. És bizony ennek és a nyolcfős kooperációnak köszönhető az Ironward stúdió sikere, amit immáron egy új epizód követ, ráadásul nem folytatásként, de illeszkedve a kánonba.

ADATOK

KIADÓ **Ironward**

FEJLESZTŐ **Ironward**

MŰFAJ **akció**

MEGJELENÉS **2017**

STÍLUSMINTA

Halo: Spartan Strike 2015 (MICROSOFT)

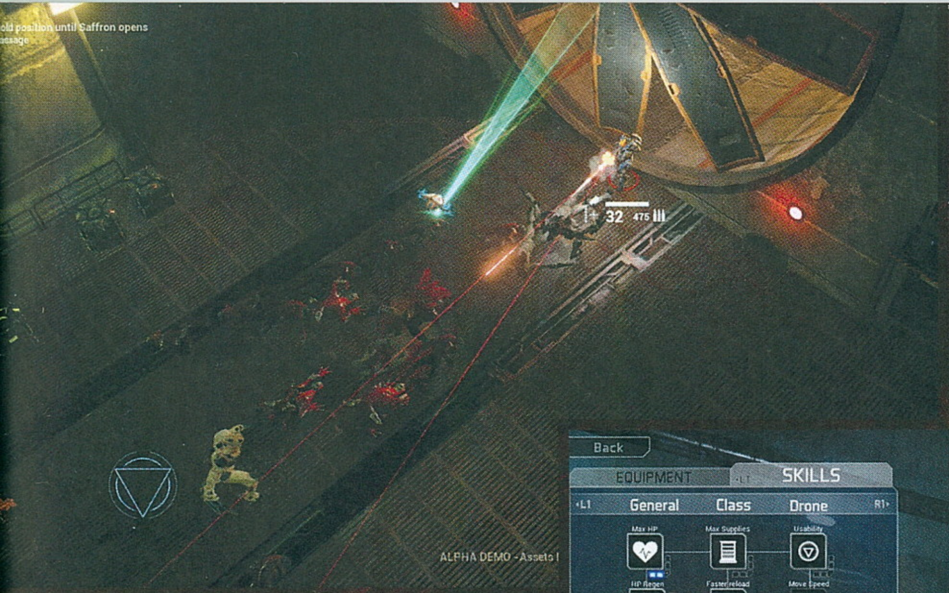
The Red Solstice 2015 (NKIDU GAMES)

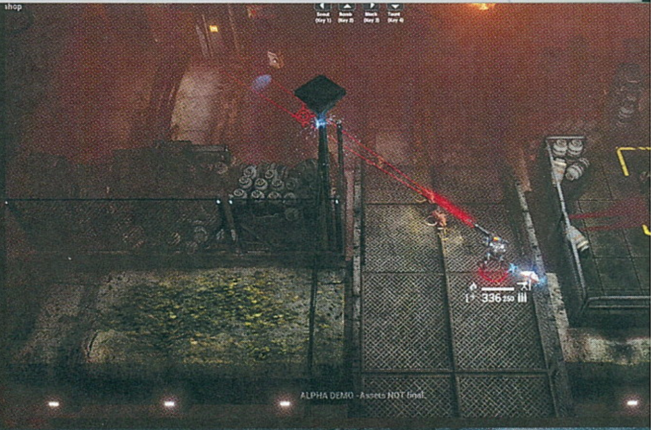
KÉTKAROS LÖVÖLDE

Szóval a Solstice Chronicles: MIA (SCMIA vagy MIA) nem második epizód, sőt a játékmenetet is csak részben örökölte meg elődjétől. A csapat új akciójátéka a történet szempontjából egyazon világ része, itt is a Mars a cél a földi pokolnak hála, ám a vörös bolygón is komoly problémákkal kell szembenézni – sőt még a kameranézetben sincsenek nagy változások, elvégre a TRS taktikai, madártávlati nézetet használt. Az izometrikus külső megmaradt, azonban a játékos immáron nem kijelölgetve és egyenként, különböző pontokra küldözgetve parancsolgat a katonáknak (kivétel ugye a multi volt, ahol mindenki saját karaktert mozgatott), hanem valós időben, és csak egyetlen hőst vezérelve. Színtiszta twin stick shooter a lelkem, tehát a Halo: Spartan Assault és Spartan Strike vagy éppen a Guardians of Orion nyomdokában haladva kőkemény lövöldözést kínál. Tudod, kontrollert használva egyik analóg kar a mozgásra, másik meg a célzásra jó, és bizony ez egy jóval egyszerűbb műfaj a TRS-szal szemben, így nem véletlen a kontroller támogatása: valóban, a MIA PS4-re is megjelenik majd egyszer, ha elkészül. Jelenleg még éppen csak sikerrel zárult a közösségi kalapozás, innentől jön a kemény munka, aminek során hagyományos Early Access változat nem is várható, csak egy zárt alfa (ebben vesznek és vettek részt a sajtó munkatársai), valamint egy zárt béta a későbbiekben.

> **A The Red Solstice kiemelkedő volt a saját műfajában, a Chronicles azonban simán csak szórakoztató. Legalábbis jelenleg, hiszen a tényleges megjelenésig bőven van ideje a csapatnak a hövitgetésre.**

És hogy ebben az említett alfaállapotban mi található? Három pálya, megmutatva az alapokat, mindenféle komolyabb mélység nélkül – fun fact: még beállítások sincsenek, teljes képernyőre is csak a megszokott Alt+Enter kombinációval lehet kitenni a játékot. Hogy aztán összeomoljon a program a beavatkozásnak hála. Ha viszont megy, akkor jól fut, akár 20-30 szörnyeteg





társaságában is. Merthogy vérszomjas mutánsból ezúttal is rengeteg van, a kezdő tutorial- avagy oktatópályán is érkeznek dögivel, a csatorna pedig elég sötét hely ahhoz, hogy az ember a saját árnyékától is megijedjen. Még szerencse, hogy társnak ezúttal egy Ghost-szerű (a Destiny közkedvelt mesterséges intelligenciája, pont, mint GLaDOS vagy Guilty Spark) robot is dukál. Szóval indítás után jómagam is elindultam a nagy kalandra, ami annyiból állt, hogy a terepen az adott pontokat meg kellett közelítenem, közben levadásztam minden élőlényt, a horrorisztikus hangulaton pedig csak a lőfegyverek és robbanószerek közelsége javított. Amivel személyesen találkoztam: pisztoly, SMG, gépfegyver, shotgun, távcsöves, plusz a megszokott gránát, illetve olyan speciális eszközök, mint a flare, amivel meg lehet zavarni a támadókat, meg a Molotovszerű petárda, ami aztán mindent eléget egy adott sávban. Persze ez így jóval egyszerűbb gameplayt szül ahhoz képest, amit a TRS esetében megszokhattak a rajongók, viszont van egy jó hírem: a karakter teljesen testre is szabható, saját, egyedi úton indítható el.

Fontos a kardió, szóval akkor most gyúrjunk az erőnlétre, kevesebb fűszert javasolnék, plusz minél több zöldséget. Bár az sem árt, ha nem lövöldöztök folyton vérszomjas mutánsokra.

KEDVED SZERINT

Merthogy a pályák végeztével nemcsak a fegyvereidet állíthatod össze igény szerint (sőt fejlesztheted is a mordályokat), de skilleket is vehetsz a rendelkezésre álló képességpontokból. Az pedig, hogy a hérosz milyen tulajdonságokkal rendelkezik a harcban, attól függ, milyen irányba viszed a speciális tulajdonságokkal. Lehet az életerőre és a minél gyorsabb regenerálódásra gyúrni, hogy az ellenálló képesség legyen a legerősebb fegyvered, de akár a sebzést is az egekig emelheted, így igazán brutális gyilkológépet teremtve. Az alfaverzió sajnos nem volt partner a hosszú távú fejlődésben, az összeomlások sora és a nem végleges verzió alapjaiban akadályozta a komolyabb fejlesztéseket, sőt egyelőre mentett állást sem tudtam betölteni, vagyis inkább szimplán menteni nem lehetett, aminek hála újra és újra egyazon köröket futottam. Így most még elég szimpla az összkép, sok egyediséget nem mutat a mutánsos és viharos univerzumon túl, ami már a TRS esetében is jól működött – ezzel azonban most még inkább Halo: Spartan Flood Wars a MIA, semmint egy igazi különlegesség. A hangulata működik, az egészen rémisztő és nyomasztó egy-egy esetben, a játékmenet nagyjából zökkenőmentes, a segítő drón pedig korrekt társ, ráadásul halál esetén is képes néhány alkalommal feléleszteni. Sőt ezenkívül is nagyon hatásos partner a bajban, elvégre hatalmas robbantással küld mindenkit a másvilágra egy nagyobb sugarú körön belül, de egy erőlökéssel akár fel is borítja az ellenfeleket, ezzel egyben sebezve is a vérszomjas monstrumokat.

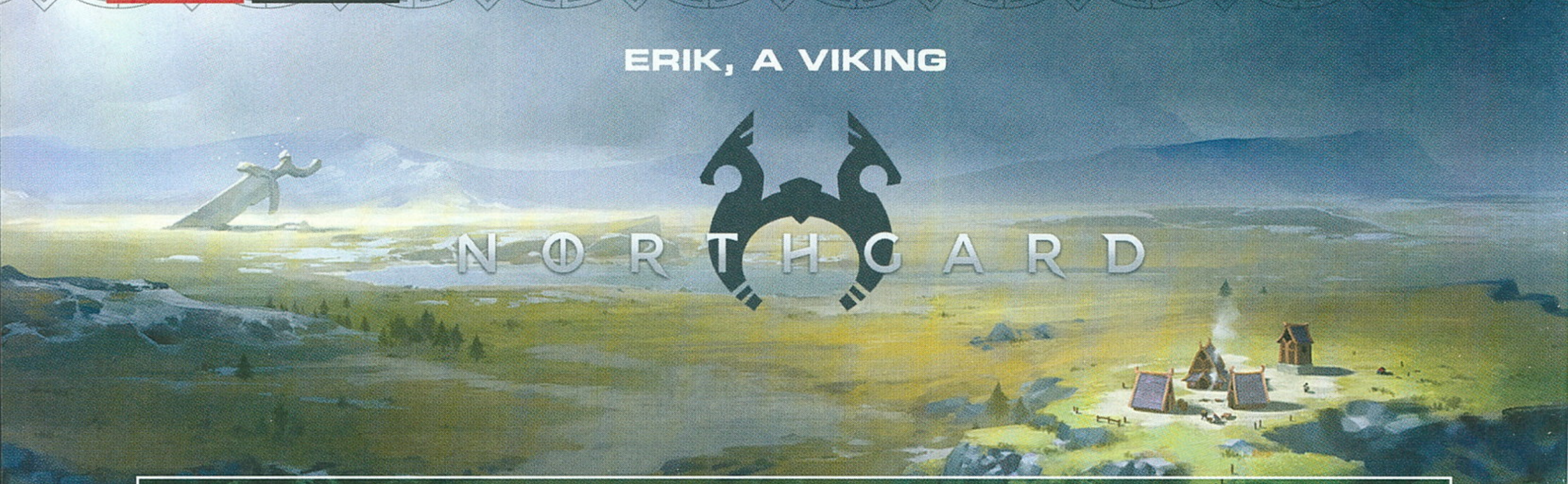
Egy darabig el lehet rejtőzni a mindenféle takarás mögött, de ebben a játékban bizony hamar ellep a szörnyetegek rémisztő áradata.

RÖGÖS ALFAÚT

Most még kétesélyes a dolog, és bár a fejlesztőknek hiszek, a kampány sikerének meg örülök, azért abban nem vagyok biztos, hogy a zsáneren belül elég lesz egy-két újszerűbb ötlet az üdvösséghez. A 18 misszió a négy „epikus" bossharccal ígéretes, ahogy a terjedelmes fejlődési fa és a fenyegetettség-szint is érdekesnek tűnik (utóbbi egy kijelzőn látszódik, csökkentése pedig több módon – óvatos likvidálással, hatalmas robbanásokkal – is megoldható). Emellett ugye egyértelmű az online, és hála az égnek az offline coop is, ami biztosan megdobja a hangulatot. A külsőért immáron az Unreal 4-es motor felel, avagy a látvánnyal sem lesz gond, miközben a borongós atmoszféra, a félelemkeltés egyaránt a Red Solstice-ból lett átemelve, éppúgy, ahogyan a nehézségi szint is. Mert bizony a hordák pillanatok alatt lerohanhatják az óvatlan játékost, a durvább mutánsok ellen meg kell a tűzerő, mert nyelik az ólmot, mint kacsa a nokedlit. Egyedüliként a változatosságon és az egyediségen vérezhet el a program, csak ezen összetevők miatt aggályoskodom jelenleg.

Mert a hárompályás alfaverzió jópofa, izgalmas, van benne kihívás, de mint említettem, nem sokkal több, mint ami egy Halo: Spartan Flood Wars lehetne (most már levédetem, mielőtt valaki lecsap az elnevezésre). Ha nem lesz elég változatos a 18 misszió, illetve a feladatok nem emelkednek felül a megszokott „szaladj ide, kapcsold be azt, öld meg amazt" küldetéskliséken, akkor maximum egy baráti árazás segíthet a produkción. Más kérdés, hogy mondjuk 10 euróért (jelenleg semmit nem tudni az árról) még ebben az esetben is megéri majd beruházni a játékra, főleg akkor, ha az, vagyis inkább a sikere közelebb hozza a tényleges folytatás érkezését, aminek azt hiszem, jó néhányan örülnének. A Marson innen és túl is.

ERIK, A VIKING



[ÍRTA WILSON] Egy stílusparódia és annak egy teljes értékű, kifejezetten remek játékává duzzasztott folytatása után végre megint valami teljesen egyedivel jelentkezik a Shiro Games, betömve egy olyan űrt, aminek a létezéséről eddig lehet, hogy nem is tudtunk. Vikingekkel támad a könnyed stratégiai játékok műfaja!

Nem szokott sok jót jelenteni, ha egy játékot csak úgy lehet érthetően körülírni, ha felhozunk vagy féltucat példát és ihletadót, és ha a Northgardról van szó, ez a lista nemcsak hogy hosszú, de meglehetősen sok esztendőt ölel fel. Közvetlen felmenője az Age of Empires, múzsája a Banished, keretet a Civilization adott, a látványt pedig egy, az északi mitológiát gyerekek számára közérthetővé tevő mesekönyv biztosította. Minden másra pedig... nos, ott vannak a vikingek, a Northgard főszereplői, akik itt – jobbára – nem vérszomjas hódítók, hanem favágók, bányászok, farmerek, gyógyítók vagy épp egyszerű parasztok, akik kalapáccsal, szögekkel és némi léccel gyakorlatilag bármit képesek felhúzni. Vagy lenyomni: milyen viking lenne egy viking, ha nem lenne kapható bármikor egy kis harcra? civilizációt kell vezetni, csak egy klánt, annak is mindösszesen két-három tagját, mert induláskor nincsenek többen: a térképen is csak egy klánközpont figyel, minden mást viszont már saját magadnak kell nemcsak megálmodnod, de fel is építened. Az építés elkerülhetetlen, fontos folyamat, tulajdonképpen a játékmenet központi eleme: a trükk az, hogy nem csak az számít, hogy mikor és milyen projektnek is állsz neki, de az is, hogy hol.

4X

A Northgard azzal kényszerít rá a folyamatos terjeszkedésre, hogy világát már alapból rengeteg szeletre osztja: ezen kvadránsok bár emberi léptékkel lehetnek kifejezetten nagyok, viszont kizárólag adott mennyiségű épületet képesek elviselni a hátukon.

ADATOK

KIADÓ
Shiro Games

FEJLESZTŐ
Shiro Games

MŰFAJ
stratégia

MEGJELENÉS
2017.02.22.

STÍLUSMINTA

Age of Empires 2
1999 (MICROSOFT)

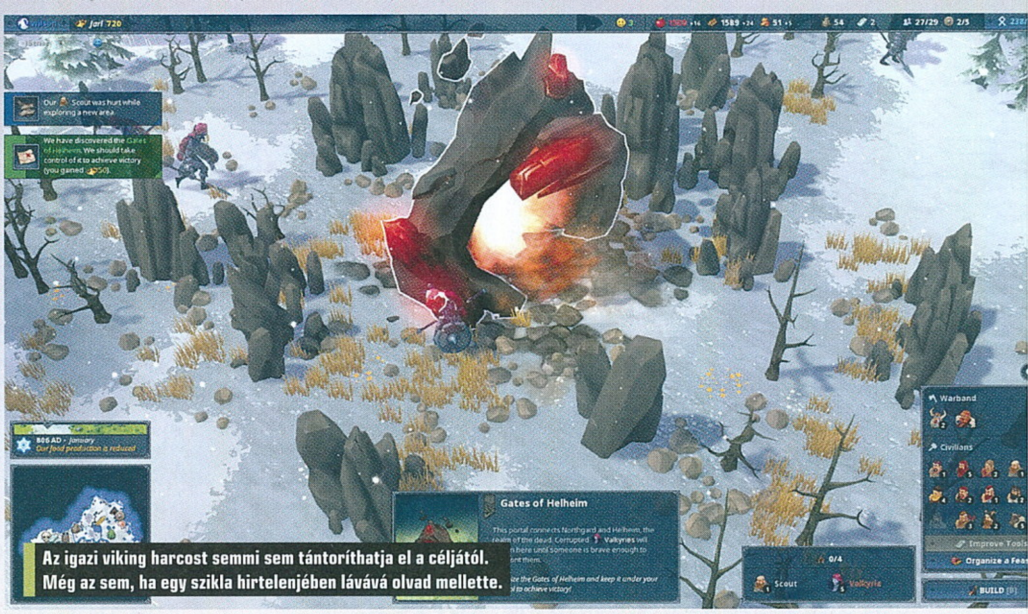
Banished
2014 (SHINING ROCK SOFTWARE)

Ez kezdetben csak néhány kósza farkast jelent, a távolabbi vidékeken viszont már barnamedvék, draugrok, óriások is az utadba kerülhetnek, vagy akár egy sárkány is, és amíg nem takarítod el az írmagjukat, addig bizony a kolonizációs vágyaidat is kénytelen leszel visszafogni. Persze a boldogsághoz ez még mindig nem elég, kemény pénzzel – jelen esetben étellel – kell fizetned a terjeszkedésért, minden szeletet szó szerint megvásárolva. Maguk a kvadránsok külsőre ugyan annyira nem térnek el egymástól, viszont szinte mindegyik rendelkezik valamiféle extra tulajdonsággal. Ez lehet például egy gazdag erdő, ami rengeteg nyersanyagot ad; sziklatornyok, melyeket kibányászhatsz; termékeny földek, melyeken mezőgazdasági tevékenységet végezhetsz; tavak, melyekből több tonna halat emelhetsz ki; vagy épp szarvasok otthona, akiket levadászhatsz.

Mintha visszatérnének életünkbe a vikingek. Először csak a játékaink, aztán lassan már a nőink jönnek...

Harcból, megoldandó feladatból pedig akad bőven, hiszen a Northgard egy vérbeli stratégiai játék, ahol egy egész kolóniát kell erős birodalommá kovácsolni, csak épp a megszokotthoz képest jóval kisebb léptékben. Hiszen hiába a Civilizationt idéző ambíciók, itt azért nem egy monumentális, az idő próbáját kiálló Ez lehet 2-3, de valami hihetetlen szerencse folytán – vagy némi kutatás árán – öt is, ami elsőre rettentően durva és indokolatlan korlátozásnak tűnhet, valójában viszont zseniálisan jó, mert sohasem ülhetsz a babérjaidon, hiába próbálnád játszani a pacifistát. Ez már csak azért sem lehetséges, mert a legtöbb kvadráns alapból veszélyt rejt.

Nagy kamu, hogy az olaszok fedezték fel Amerikát, mi már a múlt héten erre jártunk mirelit halat fogni!



Az igazi viking harcost semmi sem tántoríthatja el a céljától. Még az sem, ha egy szikla hirtelenjében lávává olvad mellette.

A különféle területek kifejezetten változatos módon követik egymást, ami azért is meglepő, mert minden új meccs egy teljesen új térképet hoz, így minden újrapróbálkozás valamilyen szempontból teljesen új élmény. Hiszen sosem tudhatod, hogy az ismeretlen részeket fedő homály mögött mi lapul – egészen addig, míg el nem indítasz egy felfedezőt, aki lassan, komótosan, de kifejezetten bátran kikutatja, mi is rejlik széles-e világban, legyenek azok új területek, új ellenfelek, idővel hozzád csatlakozó barátságos helyiek (sok pénz – nyersanyagbeli meggyőzés kell ehhez), vagy épp rivális klánok. A gép által irányított ellenfelekkel kezdetben persze kereskedni érdemes, de ha akarod, le is igázhatod őket, ami az egyik lehetséges győzelmi típus feltétele.

Ebből valójában csak a szokásos áll rendelkezésre, hiszen a katonai fölényen felül kulturális, gazdasági, kereskedelmi győzelmet is arathatsz, attól függően persze, hogy egyrészt milyen beállítottságú klánnal vágtál neki a kalandnak, másrészt, hogy a véletlenszerűen generált térképen miként is fejleszted népedet.

IGAZI CIVILIZÁCIÓ

Akármelyik utat is válaszd, egy dologra mindig figyelned kell: hogy az építkezéssel kapcsolatos korlátok ellenére mindig legyen elég az összes nyersanyagból. Összesen hatról kell gondoskodnod, de a túléléshez ebből kettő a létfontosságú: az étel és a fa. Utóbbit értelemszerűen favágókkal szerezheted meg, előbbit viszont már ennél több módon is. Bárányok megszerzésével és levágásával instant húshoz juthatsz, de ennél kifizetődőbb, ha szarvasokra vadászol, esetleg ha módodban áll, akkor felcsapsz mezőgazdásznak.

Ez persze tényleg csak a túlélést fedezi – ami azért is fontos, mert néped nemcsak eszik, de az időjárástól is szenved, itt ugyanis folyamatosan váltogatják egymást az évszakok –, amihez társnak azért kell kő és fém is. Előbbiből az épületek, utóbbiból pedig az egységek továbbfejlesztését finanszírozhatod, ezáltal erősítve azok termelékenységét vagy épp életerejét. Az utolsó érték az absztrakt boldogság: ha a nép éhezik, vagy sok a sebesült, mindenki boldogtalan lesz, és nem szaporodnak; ha nagyon vidámak, akkor sokkal keményebben dolgoznak, mint valaha. A kedvüket remekül meg tudja erősíteni a kocsma, vagy épp egy méregdrága, de a termelékenységi mutatót akár hónapokra megboostoló lakoma is – az étel és az ital ebben a világban is a legjobb gyógyír!

Ráadásul nemcsak a hangulattal, illetve klánod épületeivel kell zsonglőrködnöd, de magával a néppel is. Embereid mindegyike egyszerű parasztként látja meg a napvilágot, és csak egy adott feladatra sorolhatod be őket: az, hogy halászból, kovácsból vagy épp favágóból mennyi lehet, egyrészt függ attól, hogy az ezen szakmákhoz kötődő építményekből mennyivel rendelkezel, másrészt, hogy igazából mire is van szükséged. Mert bár a kereskedők hozzák a pénzt, de ha hármat is felveszel belőlük, miközben baltát csak egyetlen ember forgat, az egyértelműen felér egy öngyilkossággal. Halálból, szenvedésből pedig így is van elég, mert az északi mitológia lényei szívósak, ahogy a rivális klánok is, így aki felcsap harcosnak, jobb, ha nem számol azzal, hogy megéri a nyugdíjat, így sokszor kell vagy más szakmákból utánpótlást szerezned, vagy rögtön besorozni frissen született parasztjaid.

KITASZÍTVA

Habár a Northgard a legtöbb hasonlóságot az Age of Empiresszel mutatja, alapötletét és rengeteg mechanikáját mégis a 2014-es Banishedtől emelte át. Minden idők egyik legjobb, és legtovább készülő indie játékában egy aprócska falvat kell felhúzni a semmi közepén, megpróbálva átvészelni a természet viszontagságait. A Banished extrém nehézsége ellenére az egyik leghangulatosabb és legkidolgozottabb stratégiai játék, amit valaha készítettek: nagyon komplex, de sok próbálkozás árán jól kiismerhető, és olyan páratlan, egyedi élményt és játékmenetet nyújt, mint semmi más a műfajban. Leárazások alkalmával már akár 5 euróért is beszerezhető!

GYÜN A ZIMANKÓ

Ez különösen télen igaz, amikor nemcsak a termelékenység lassul le, de az étel- és fakészletek utánpótlása is, hiszen fűteni és enni is kell – és ha voltál olyan balga, hogy a hideg hónapok beköszönte előtt költötted el a készleteid nagy részét fejlesztésre, vagy épp új területek megszerzésére, nos, akkor lehet, hogy ezzel a saját halálos ítéleted írtad alá. Feltéve, ha közben a patkányok nem dézsmálták meg az egészet, vagy egy földrengés nem döntötte romba a legfontosabb épületeid. És ha mindez nem lenne elég, pár évente annyira keményre fordul a tél, hogy az még egy vikingnek is fáj.

Az ilyen és ehhez hasonló katasztrófákra azért fel lehet készülni, mert már jó korán jelzi a naptár, ha baj közeleg, így tudhatod, mikor kell mókusmódba kapcsolnod, megpróbálva a lehető legtöbbet felhalmozni a javakból – és igazából ezek a balesetek egyáltalán nem annyira könyörtelenek, mint amilyennek hangzanak, jelenleg inkább csak azt a célt szolgálják, hogy feldobják az amúgy annyira azért nem változatos játékmenetet. Ez azonban nem a Northgard hibája, hanem a Korai Hozzáférés meglehetősen visszafogott mennyiségű tartalmáé. Jelenleg csak a Skirmish mód elérhető, alig három klánnal, a jövőben azonban érkezik egy egyelőre ismeretlen formátumú kampány, és még multiplayer is – és ha valahol, hát az online csatákban a Northgard garantáltan brillírozni fog. Nagyon könnyen bele lehet rázódni, piszkosul szórakoztató, elképesztően gyönyörű, egy komplett meccs pedig simán letudható másfél óra alatt, így tökéletes kiegészítője lehet egy keményen átdolgozott napnak. Elvégre csak az lehet igazi viking, aki meg is dolgozik érte!

JÁTSZVA TANULNI

ODYSSEY

[ÍRTA **CHRIS**] **Sokak számára a tanulás keserű kínszenvedést jelent, amiből jobb minél többször kimaradni. Ennek az érzésnek a beidegződését a rossz oktatás, a száraz tananyag, valamint az iskolákban történő megaláztatás is okozhatja, amik együttesen egy életre elveszik a gyerekek kedvét attól, hogy tanuljanak.**

Pedig lehetne sokkal izgalmasabban, érdekesebben is tanítani. Úgy, hogy az információ biztosan beégjen a kobakjába a tanulni vágyónak, és eközben ne hagyjon keserű szájízt a szájában. Erre rég rájöttek már egyes tanárok, akik jól tudják, hogyan kéne, hogyan lehetne máshogy tanítani. Ők azok, akik nem a tananyagok magolását erőltetik, hanem azt, hogy a diákok valóban tudásra tegyenek szert. Ezek a tanárok sokszor játékos módon oktatnak, és bevonják a diákot is tanulás folyamatába, de ami a legfontosabb: nemcsak a megoldás betanulását tartják fontosnak, hanem az oda vezető utat is. Azt az utat, ami véleményem szerint a leglényegesebb a tanulás folyamán, hiszen ennek ismeretében jut el az egyén oda, hogy meglátja a kapcsolatokat más feladatok megoldásában is.

TANULNI CSAK PONTOSAN...

A videojátékok már régóta próbálkoznak és kísérletezgetnek, hogy a tudást úgy „verjék" belénk, hogy tulajdonképpen észre se vegyük, hogy valójában tanítanak minket. A logikai játékok, a kirakósok, a kalandjátékok, de még az olyan programok is átadhatnak számunkra valamilyen tudást, mint a World of Warcraft, kezdve a feladatok priorizálásától a csapatban való munkáig. És akkor még nem beszéltünk a nyelvtanulásról. Az Odyssey viszont nem próbálja véka alá rejteni a dolgot. Nyilvánvalóan az oktatás az elsőszámú feladata, ami egyeseket persze azonnal elrettenthet attól, hogy esélyt adjanak neki, viszont védelmében érdemes egyből leszögezni: a tanítást a lehető legszórakoztatóbb módon teszi.

A játékot a készítők a 12-16 éves korosztálynak ajánlják, de felnőttként is nagyon szórakoztatónak találtuk, hiszen nem úgy közelíti meg a témákat, ahogyan azt tanították nekünk. A programban található feladatoknak köszönhetően meglátjuk a kapcsolatokat egyes események között, és közelebbi képet kapunk univerzumunk működéséről. Mindeközben a tudományt olyan szórakoztató módon tálalja elénk, hogy észre sem vesszük, hogy tanulunk. Megismerhetjük, hogy az elmúlt 2000 évben milyen felfedezéseket tettek őseink, hogyan filozofáltak bolygónkról és az azt körülvevő égitestekről.

Ám voltaképpen mégiscsak egy videojátékról van szó. De pontosan milyenről? Nos, ha közeli példát szeretnénk mutatni, akkor azonnal az 1993-as Mystre mutatnánk, ami megannyi folytatást megélt már. Ennek a szériának a legfiatalabb követője talán az Obduction című remekmű az eredeti alkotótól, valamint a The Witness elnevezésű 2016-os alkotás, aminek sikere újra divatba hozta a hasonszőrű játékokat. Hasonlóan a nagy elődhöz, az Odysseyben is egy szigeten járunk, méghozzá a festői Karib-szigeteken, ahol egy 13 éves kislány rekedt a kalózok fogságában. Az ő rádióüzenetére reagálva érkezünk ide, és az ő naplóját fogjuk követni ahhoz, hogy megtaláljuk a kincset a kalózoknak, akik azt váltságdíjként követelik tőlünk.

ADATOK

KIADÓ
The Young Socratics

FEJLESZTŐ
The Young Socratics

MŰFAJ
kaland/puzzle

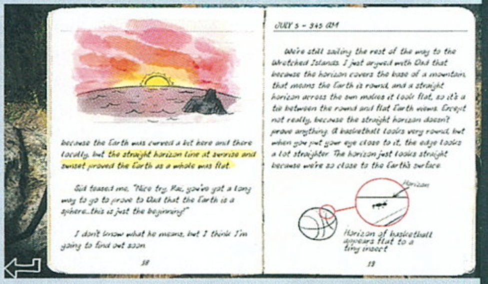
MEGJELENÉS
2017.02.23.

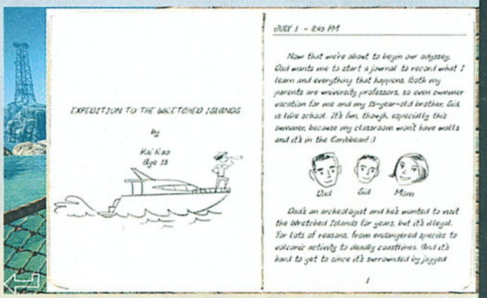
STÍLUSMINTA

realMYST: Masterpiece Edition
2014 (CYAN)

Obduction
2016 (CYAN)

Időnként bizony az agyunkat is keményen meg kell dolgoztatnunk, na meg a nyelvtudásunkat is.





Bár az Odyssey tulajdonképpen egy játékos oktatóprogram, ami akár az iskolai tananyag része is lehetne, a forma a MYST-sorozatra emlékeztet.

A kincs megtalálásához viszont további naplóbejegyzéseket kell keresnünk, amelyeket különféle gépekbe rejtett a napló tulajdonosa. Ezeket a gépeket úgy nyithatjuk ki, ha megoldjuk fejtörőiket, amelyek esetenként egyszerűek, máskor kicsit összetettek lesznek. Az első feladatunk például nagyon könnyű: a csillagos égbolton kell megtalálnunk az észak felé vezető égitestet, a Sarkcsillagot,

Csillagok, csillagok mondjátok el nekem... aztán ha elmondták, a játékon belül még tanulni is sikerül.

ami a Kis Medve csillagkép legfényesebbje. Ezután elkezdődhet utunk a sziget belsejébe, és egyre komolyabbnak tűnő gépek és feladványok kapcsolgatásával, megoldásával juthatunk mindig előrébb.

Megijedni nem kell, a feladatok nem túl nehezek, és ahogy említettük, sokat segít a megoldásukban a napló, amelyben elolvashatjuk azt is, hogy az ősi görögök (vagy éppen Newton) miként fedezték fel a minket körülvevő világegyetemet. Ez pedig nagyon érdekes és izgalmas módon lett tálalva.

KÉTEMBERES MELÓ

Videojátékos szemmel nézve viszont az Odysseyt már csak hármas, esetleg négyes érdemjeggyel értékelnénk. A látványra túl sok panaszunk nem lehet (le a kalappal, hogy mindössze ketten készítették az egészet), viszont a mozgás rendkívül döcögős, a tanulást segítő gépek pedig sokszor nem úgy mozdulnak, ahogy mi szeretnénk. Nincs egyértelműen kiemelve, hogy mikor mit lehet megnyomni, vagy hova kell bedugni azt a bizonyos kulcsot, amit pár perccel előbb megszereztünk, ez pedig néha frusztrálóvá teszi a haladást. Ezenkívül a pálya is túlontúl lineárisnak hat, bár valószínűleg ez szándékos tervezés a készítők részéről, ugyanis 2000 évnyi történelmen csak egyenes vonalban haladhatunk át. A legnagyobb gondunk viszont az volt, hogy egy-egy gép vagy feladat túl nehéznek, nagyon összetettnek tűnt számunkra. A nehézség persze relatív fogalom, hiszen az is lehet, hogy mi nem figyeltünk eléggé a napló olvasásakor, de úgy tűnik, hogy ezzel az érzésünkkel nem voltunk egyedül: a fórumokon többen panaszkodtak arra, hogy némelyik fejtörő túl keményre sikeredett.

NYELVI AKADÁLYOK

Az Odyssey tehát egy nagyszerű oktatójátéknak ígérkezik, viszont ráfér még a csiszolás. Nagy hátrányt jelenthet a hazai közönség számára, hogy sajnos csak angol nyelven kommunikál, de reményeink szerint akadnak majd szülők, akik ennek ellenére megveszik, és leülnek a gyermekükkel együtt a játék elé. Tény ugyanis, hogy világunk alaposan megváltozott az elmúlt pár évben, az oktatás viszont szinte semmit. Ideje lenne, ha ez utóbbi is lépést tartana a fejlődéssel, és több ilyen és hasonló játék ütné fel a fejét. Főleg lokalizálva. G

MEGHALT A KIRÁLY

FOR THE KING

[ÍRTA MCMACKO] *Szeretjük a szerepjátékokat, komáljuk a körökre osztott harcokat, sőt a felderítés is kéjes élvezeteket tud okozni, pláne ha a leágazások végén ott vár ránk a jutalom. Az IronOak munkatársai ebből indultak ki, amikor a For the King alapjait lefektették, és a korai hozzáférésű játék (nagy meglepetésünkre) már most tartalmas szórakozást és egyedi játékórákat biztosít.*

Tudjátok, a PC-s szerepjátékoknak mindig volt egy speciális bájuk. A stílus mesterei már az ősidőkben is nagyokat fakítottak a határokon. A játékmechanika komplexitásával bátran játszadoztak, másrészről pedig sokszor meglehetősen közel tudtak maradni a tényleges „papír és ceruza" szerepjátékos élményhez. Ezért nem csoda, hogy a nyolcvanas évektől a napjainkig sok-sok keményvonalas, az átlag játékosok számára talán már kicsit nehezen is emészthető szerepjáték látott napvilágot, ami a független játékfejlesztésnek hála csak még jobban szokássá vált.

Az indie szcénában persze az a legjobb, hogy alkotói fittyet hánynak a mindenkori trendekre, elvárásokra, és olyan rizikós dolgokat is bevállalnak, amiktől még a tradicionális RPG-ket támogató nagykiadók pénzemberei is sikítva menekülnének a belsős bemutatóról. A For the King esszenciája például kifejezetten meredek recept szerint buggyant össze abban a bizonyos bitkondérban. Gondoljátok el, hogy három hőst kell menedzselnünk egy Heroes-szerű (vagy messzebbről nézve 4X játék) rácsos térképén. A körökre osztott harcrendszert emeljétek át egy JRPG-ből, ahol az egymással szemben álló felek akkor cselekedhetnek, ha az idővonalon az ő ikonjukra ér a mutató. Az így összeálló kemény massza közepébe lőjünk be egy hektikus szívként működő véletlenszám generátort, végül locsoljuk nyakon az egészet egy kis roguelike megközelítéssel. A megszeppent olvasó szinte már követni sem tudja, hogy mi mindent zagyváltam össze itt a fenti sorokban, de nem ér megrettenni! Inkább nézzünk be az összeállt rendszer héjai közé, és merüljünk el a For the King által nyújtott mesebeli örömökben!

„Tök mindegy, mi lesz a kincs, testvériesen osztjuk el. 80% az enyém, 20% a tiétek, jó lesz így?"

A FELSŐ HÉJ

Véleményem szerint úgy tudjuk legkönnyebben megemészteni a program különálló elemeiből összeálló mechanikát, ha felülről haladunk, és így jutunk el a For the King legbelsőbb titkaihoz. Fahrul királysága a káosz irányába robog – a király halálával pedig mindenféle sötét erő árasztotta el a királyságot. Három hősön van tehát a sor, hogy különböző megbízások, küldetések és véletlenszerű feladatok megoldásával visszaszorítsák a káosz seregeit. Hőseinket magunk generálhatjuk le egy egyszerű felületen keresztül, a kasztok pedig merészen játszadoznak a szokásos szerepjáték-konvenciókkal. A térképen való tájékozódás aztán körökre osztott formában zajlik, a hősöket pedig külön-külön irányokba is elcipelhetjük, nem egy egységként mozognak a terepen. A mezőkön, mocsarakon, (olykor tengereken) szörnycsapatokkal, kincsekkel, rúnákkal, külön dungeon pályákkal futhatunk össze, melyek elvileg és gyakorlatilag is a változatosságot fokozzák. A terep nem túl nagy, de a mozgástér sem túl tágas. Arra érdemes figyelni, hogy a különböző kasztokba tartozó három hőst ne engedjük nagyon távol egymástól. Már csak azért se, mert egyedül esélyük sincs hosszú távon életben maradni, meg aztán eleve úgy érdemes csapatot csinálni, hogy a skillek kiegészítsék egymást a sok-sok viszontagság közepette.

ADATOK

KIADÓ
IronOak Games

FEJLESZTŐ
IronOak Games

MŰFAJ
körökre osztott RPG-hibrid

MEGJELENÉS
2017.02.28.

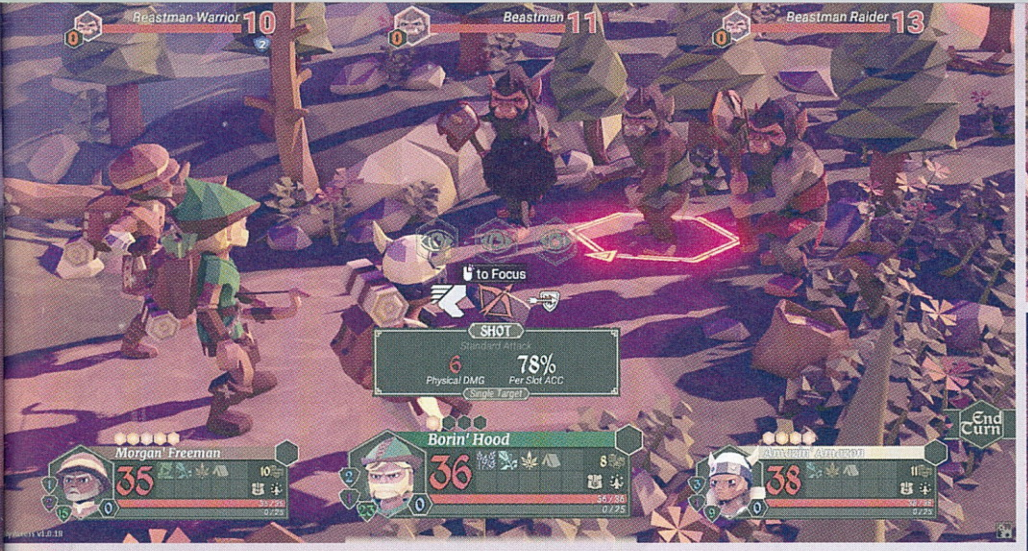
STÍLUSMINTA

Flamberge
2015 (HYDEZEKE)

Earthlock: Festival of Magic
2016 (SNOWCASTLE GAMES)

MÉLYEBBRE!

Viszontagságból pedig kapunk eleget. A játék kíméletlenül küldi ránk a mindenféle monstrumokat, ráadásul azok a csapattagok és további randaságok is bekapcsolódnak a buliba, akik az éppen középpontban lévő hős közvetlen környékén hédereznek. A harcban a JRPG-knél megtanult alap stratégiák mellett a tárgyhasználatot, a különböző spéci varázslatokat is ki kell tanulnunk. Ezek a csetepaték nem tartanak túl sokáig, de ez nem is nagy baj, pláne hogy meglehetősen sok időt fogunk a csataképernyőkön tölteni. Éjjelente a



szörnyek erősebbek lesznek egyébként, és olykor belefuthatunk nálunk jóval táposabb teremtményekbe is – szóval csak óvatosan!

A KRISTÁLYRÁCS KÖZEPÉN

Ahogy azt már korábban említettük, a fentiek közé ékelődik az a bizonyos RNG modul (a random-szám-generátor), amely az egész kalandozást egy szeszélyes roguelike hajszává alakítja. A térképen kockadobással szaporodhat a hősök lépésszáma. A véletlennek köszönhetően újabb események és szörnyek bukkanhatnak fel, például a városka hőn áhított nyugalma felé trappolva. A harcok közben a dobások és esélyszázalékok befolyásolják, hogy hány akciópontot sikerül ellőni, mondjuk egy kardcsapás során. (Ez a gyakorlatban úgy működik, hogy a kardot kiválasztva például négyszer dob a gép, amelyből ha csak három támadás-dobás lesz sikeres, akkor arányosan csökken a fegyver alapból előírt sebzésmutatója...) De ezek a láthatatlan kockagurítások uralják az adott eseményeket is, így például egy dungeon kincses ládájának a felnyitására is esélyszázalékokat latolgatva kattintunk majd. A csapdákat is így próbáljuk majd elkerülni, imádkozva a csocsóistenhez*, hogy egy 65%-os sikerrel kecsegtető dobásnál ne a „35% esély – mínusz 20 HP" kimenetelbe torkolljon a hatástalanítás. Persze mit sem érne az egész hűhó, ha nem tudnánk beleszólni a dolgok menetébe. Fókuszpontokat felhasználva jelentősen javíthatjuk a támadások és aktivitások sikerfaktorát, de ezeket a pontokat NAGYON drágán méri a játék. Pihenéssel, mágiával, tárgyhasználattal (vagy spéci karakterképességekkel) tudjuk feljebb tornászni az értékes virtuális valutát.

Van itt minden, ami szerepjáték-rajongónak ingere: JRPG-s behatás, 4X-es alapok, fantasy környezet, és persze meseszerű látvány. Csak legyen kész!

(*Természetesen nem hőn szeretett főszerkesztőnkre céloztam. Csocsóisten a mindenkori véletlenszerűséget és szerencsét is magával vonó kocsmasportok és zsugabubusok égi kísérője, Fortuna asszony részeges és következetlen férjura.)

A KÁOSZ FOGSÁGÁBAN

A program talán legkiegyensúlyozatlanabb részéről azonban még nem esett szó. A földeket elborító gonoszság a káoszpontok formájában manifesztálódik a terepen. Minél lassabbak vagyunk a küldetések teljesítésével, annál jobban szaporodnak a káoszpontok. Ezzel több lesz a szörnyeteg, erősebbek lesznek a támadásaik, így a játék állandó kényszerhelyzetben tart minket a tempós haladás érdekében. A fórumokon jelenleg ez a legjobban kritizált része amúgy a játéknak. Nem elég, hogy a véletlenek miatt belefuthatunk totálisan sportszerűtlen mozzanatokba (a játék nehézsége még „easy" szinten is sokszor a felhőket verdesi), a káoszpontok jelenléte és a fokozódó feszültség azt is megakadályozza, hogy kényelmes tempóban, a felderítés izgalmát kiélvezve haladjunk a kalanddal. Van kooperatív mód is a programban, de ezt idő és konkrét lehetőség hiányában nem tudtuk kipróbálni – az idő fogja megmondani, hogy a káoszrendszer miként idomul és finomodik majd a játékosok visszajelzése alapján. Van egy gyanúnk, hogy a coop-kalandozás mókafaktorát is megboríthatja a fenyegető veszedelem...

A darázscsípés sosem esik jól az egyszeri kalandornak, főleg nem akkor, ha a gaz rovar forró plazmát lövell az arcára.

LÁTVÁNY, HANGOK, EGYEBEK

A játék szokásos prezentációs köreit gyorsan letudhatjuk. Mivel low-poly (azaz alacsony térbeli felbontású) vizualitást kapott a For the King, ezért a stílusát tekintve megosztó lehet a játék külleme. A cikkíró szerint ez az összkép kifejezetten látványos, pláne a kiváló színhasználat, és a kedves terepasztalszerű megjelenítés miatt. A kezelőfelület hamar szokható, a program zenéje középkori-fantasy hangszerelésű, a hanghatások szintén hozzák az elvárt szintet.

Mint láthatjátok, a 15 eurós (nagyjából 4650 forintos) For the King rétegeiben alaposan ott van a sikerfaktor. Korai madárként is elég jól játszható, és a végleges állapottól nem reménytelen távolságra álló buildet kapnak a vásárlók. Egyetlen kérdés, hogy a káoszrendszert, illetőleg a zacsiizzasztó nehézséget mennyire tudják zabolázni az IronOak munkatársai. Egy kicsit jobban játékosbarát kihívással, hosszabb-lankásabb betanulási időszakkal közönségkedvenc is válhat a szokványosnak semmiképp sem nevezhető RPG-hibridből. Amennyiben tartják a fejlesztők az ígéreteiket, fél év múlva garantáltan visszatérünk majd a végleges verzióhoz.

SZELEK SZÁRNYÁN

BLACKWAKE

[ÍRTA WILSON] Ha már a Microsoft is komoly pénzt szán egy témára, akkor abban egész biztos, hogy van jövő - még ha az a múlt is egyben, hiszen a Sea of Thieveshez hasonlóan a Blackwake is a hajózás aranykorát hozza vissza, csak épp annak teljesen erőszakos, hiteles formájában.

Mit mond egy kapitány, amikor egy csata elején kilövi egy kalóz szemét? „Ez az, fiúk, először a világítást!" A kalózvilágnak persze nemcsak rossz viccek tömege jutott osztályrészül, de méltatlan elhanyagolás is, hisz míg a nyolcvanas években a filmek, a könyvek és a felcseperedő videojátékok világa is boldogan merészkedett a tengerre, úgy tíz-húsz évvel később ennek már szinte nyoma sem maradt. Így a kalózkodás csak Szomália nem éppen vendégszerető vidékére, és persze a Disney-gyár extrém módon sikeres, épp feltámadó „A Karib-tenger kalózai" sagájára korlátozódott. Hogy a kenyértörés pontos oka mi lehet, azt nem tudhatjuk, ahogy azt sem, hogy miért minden idők egyik legnagyobb videojáték kiadója és fejlesztője állt be a téma mögé az Assassin's Creed-sorozattal.

Az persze biztosra vehető, hogy a képzeletbeli kalózkodást egy teljesen új szintre emelő Black Flag elsöprő sikerére még maga a Ubisoft sem volt felkészülve, és nem lepődnénk meg, ha a valamennyire még forró vasat tovább kovácsolnák egy kifejezetten a kalózkodásnak szentelt játékkal. De addig sem fogunk unatkozni – itt van például a Blackwake, amely nagyrészt ennek a nemes hivatásnak szenteli magát.

ARRRGH

Azért csak nagyrészt, mert a Blackwakeben azért a másik oldal is képviselve van, hiszen ez inkább egy hajócsata szimulátor – ami elsősorban csak azoknak újdonság, akik vagy egyáltalán nem néztek rá a screenshotokra, vagy még sosem hallottak az eredetileg 2014-ben indult projektről, ami mint oly sok játék manapság, természetesen a Kickstarteren kezdte az életét, csakhogy egyáltalán nem aratott osztatlan sikert. 34 ezer ausztrál dollár helyett mindössze 7600-at szedett össze, ami egyrészt bukás, másrészt szinte minden esetben azzal jár, hogy az ember új foglalkozás, vagy teljesen új koncepció után néz, ám az alig kétfős teamet más fából faragták. Inkább drasztikusan visszafogták a személyes kiadásaikat, az alapoktól írták újra a már elkészült prototípust, és a kért összeg töredékét célul kitűzve megint gyűjtésbe kezdtek. A terv bejött, a lényegesen impresszívebb prezentáció, a sokkal informatívabb kampány 4000 támogatóval és pazar végeredménnyel (10 ezer helyett 170 ezret kalapoztak össze) zárult.

Kalóznak állnál? Ha az Assassin's Creed egy-egy része már nem sok izgalmat nyújt, itt az esély egy igazi szimulátor kipróbálására.

És hogy mire gyűlt össze ennyi pénz? Egy olyan játékra, ami nem stilizálva próbálja ábrázolni a hajózást és a hajócsatákat, hanem valamennyire szimulátorként. Igaz, a teljes igazsághoz hozzátartozik, hogy ez szinte kizárólagosan a fegyverek működésére és magára a legénységre vonatkozik. A szél például nem számít tényezőnek, a hajó minden esetben, minden irányba képes egy adott sebességgel közlekedni, függetlenül attól, ha esik, ha fúj, vagy a verőfényes napfényben még a vízfelszín is tükörsima a szellő abszolút hiányától. Nem kell a betegségek, az ellátmány vagy épp a politika miatt sem aggódni.

A Blackwake ugyanis nem szól másról, mint a harcról, ráadásul kizárólag multiplayer módban, akár 64 fő részvételével. Minden esetben két oldal csap össze – az egyik általában mindig a kalózoké, a másik pedig lehet az ausztrál, az angol, vagy mondjuk a spanyol flotta – és a meccs elején, önkéntes alapon dől el, ki melyik zászló alatt szeretne vízre szállni. A spawnolás során persze ez a masszív mennyiségű résztvevő különféle méretű és fajtájú bárkára kerül, a cél pedig értelemszerűen a másik oldal elpusztítása. Erre jelenleg sok mód még nincs, a legnépszerűbb és leggrandiózusabb opciót Fleetnek hívják, és teljesen úgy működik, mint a Battlefield-széria legismertebb része – azaz ez is ticket-alapú, így ha az egyik oldal kifogy az utánpótlásból, akkor bukja a küzdelmet.

ADATOK

KIADÓ
Mastfire Studios Pty Ltd

FEJLESZTŐ
Mastfire Studios Pty Ltd

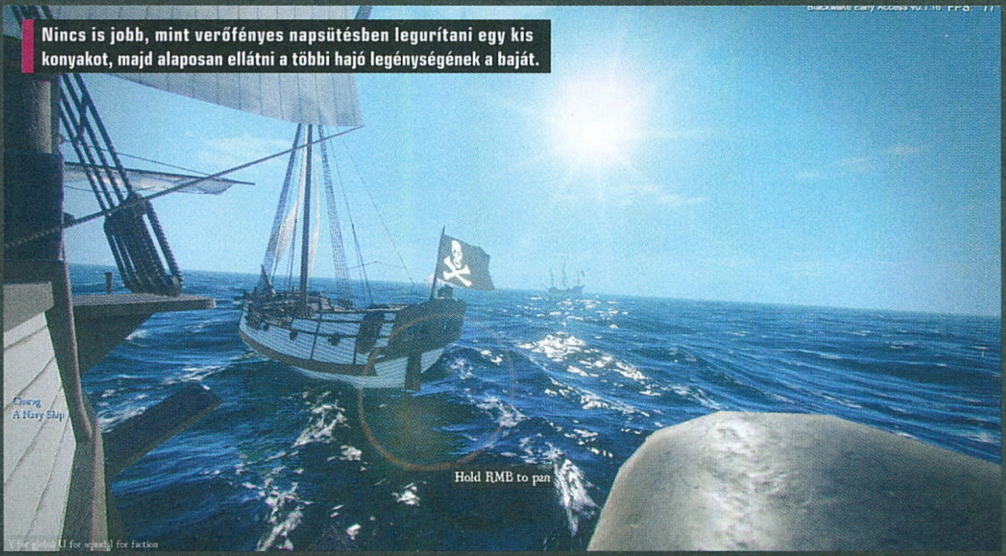
MŰFAJ
szimulátor

MEGJELENÉS
2017.02.24.

STÍLUSMINTA

Naval Action
2016 (GAME-LABS)

Sea of Thieves
2017 (MICROSOFT)



Nincs is jobb, mint verőfényes napsütésben legurítani egy kis konyakot, majd alaposan ellátni a többi hajó legénységének a baját.

Ha rendre utasítottad az izzadt, kocsmaszagú bajtársakat, itt az ideje, hogy átvedd nyereményed, avagy megragadd a kormányt.

A ticketállományt többféleképpen is lehet apasztani, a legcélszerűbb természetesen a másik oldal hajóinak az óceán fenekére küldése, ami egyszerre könnyű és észveszejtően nehéz feladat. Könnyű, mert a hajótestek lyukas sajtra emlékeztető állapotba hozása egy nagyobb sortűzzel egyszerűen megoldható; nehéz feladat, mert a kizárólag emberekből álló legénység eközben természetesen nem ül tétlenül és várja a halált.

GANG-PLANK STYLE

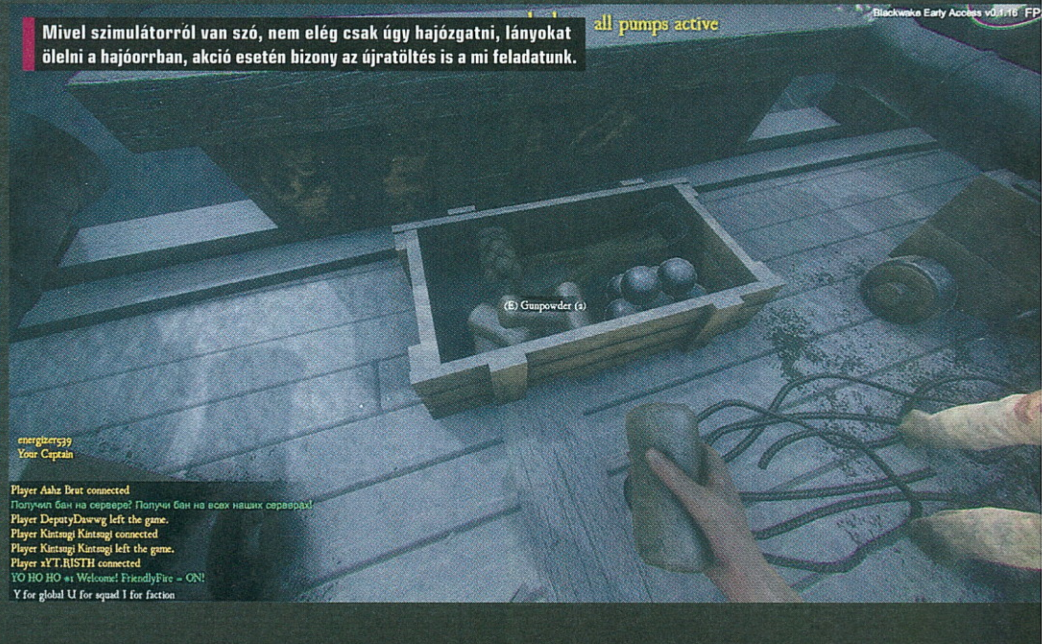
Itt ugyanis mindenkinek dolga van, méghozzá komoly feladata. A kapitány természetesen a hajó navigálásáról és a parancsok osztogatásáról gondoskodik. Előbbibe senkinek sincs beleszólása, a kapitány olyan sebességgel, olyan irányba megy, amilyennel és amerre csak akar, viszont az, hogy mit is szeretne, és abból mi valósul meg, már kizárólag azon múlik, hogy a csapattagok mennyire okosak, és mennyire hajlandóak együttdolgozni.

A siker és a túlélés érdekében persze muszáj lesz nekik, különösen mert klasszikus hajócsatákról lévén szó, itt bizony ágyúkat kell kezelni, amiket először meg kell tölteni puskaporral, aztán jöhet a fojtás, a lövedék, a begyújtás, majd a tűz. Méghozzá kizárólag abba az irányba, amelybe a cső néz, hiszen ezeket a masszív, több száz kilós monstrumokat nem lehet forgatni, így csak a kapitány ügyességén múlik (na meg a hajót ide-oda dobáló hullámokon), hogy vizet vagy egy ellenséges hajótestet ér-e végül a találat. Minden ágyút teljesen szabadon elfoglalhat bárki, de természetesen sose lesz elég ember, hogy az összes üzemeljen, sem idő – amikor ugyanis kilyukad a hajótest, akkor azonnal elkezd beömleni a víz. Szerencsére a sérüléseket egy félperces kalapálással teljesen helyre lehet hozni, a pumpák beüzemelése pedig remekül szét tudja választani egymástól a hajót és a vizet, de ehhez mindig ébernek kell lenni, és nem elég csak a képernyő tetején lévő üzeneteket figyelni, de muszáj jól körül is nézni: amikor már szemmagasságig ér a víz, az elég jó jele annak, hogy tenni kell valamit, különben igen hamar vár a hullámsír...

AYE MATEY

Tennivaló pedig ezenkívül is bőven akad, hiszen teljesen járható út az ágyúzgatás helyett a hajóorr faltörő kosként használata, és a nyers erő általi dominanciára tett kísérlet, elvégre kevés hatékonyabb dolog van annál, mintha valamibe teljes erővel beleszáll egy több tonnát nyomó monstrum. Ez önmagában persze ritkán elég, előtte azért ajánlott alaposan megsorozni a célpontot, végső esetben pedig jöhet Hollywood kedvence: a közelharc. A Blackwake-ben ehhez valóságos arzenál áll rendelkezésre, hiszen elsődleges és másodlagos puska, pisztoly is bevethető, egy csavarral – ezek egyáltalán nem modern alkalmatosságok, csak egyetlen egyszer lehet velük tüzelni, az újratöltés pedig vagy félperces feladat, hiszen itt is el kell játszani a puskapor-fojtás-lövedék násztáncot, ami pont elég körülményes és lassú ahhoz, hogy közben minimum ötször megöljön valaki. Persze végső esetben még mindig ott a szablya, de mivel a hitbox legalább annyira ficánkol, mint ahogy az óceán hullámai mozognak, sok jót ezen a téren még nem szabad várni, főleg a csapnivaló karakteranimációk miatt, amik nem nagyon tudnak mit kezdeni az olyan tényezőkkel, mint mondjuk a sebesség. Ez különösen akkor mulatságos, ha elönti a hajót a víz vagy elsüllyed az egész, ilyenkor a legénység álló helyzetben fut, vagy épp T-pózban várja a megnyugvást.

Ennek persze az az oka, hogy a 20 eurós (közel 6300 forintos) Blackwake hiába stabil, még nagyon nyers. Egyrészt elképesztően durván zabálja az erőforrásokat – akkora örömmel eszi a memóriát és pörgeti maxra a CPU-t, mintha nem lenne holnap –, másrészt azért még hiányzik belőle a tartalom. Bár már most is elég szép mennyiségű, ráadásul teljesen eltérő időjárással, színvilággal, tereppel rendelkező pályán lehet összecsapni, de a karakteröltöztetésen kívül más fejlődési rendszer nincs benne. Ami önmagában még nem lenne baj, hiszen ez pont nem az a műfaj, ahol erre nagy szükség van, némi változatosságot azonban ettől függetlenül is elvárna az ember. Az viszont biztos, hogy a korai hozzáférésű verzió már most elképesztően szórakoztató, pazar játékélményt ad, amit lehet, hogy csak kevesek hajlandóak hosszú távon is fogyasztani, ők azonban biztos, hogy akkora lelkesedéssel, elszántsággal és hozzáértéssel, ami egy igazi tengeri rókára jellemző.



Mivel szimulátorról van szó, nem elég csak úgy hajózgatni, lányokat ölelni a hajóorrban, akció esetén bizony az újratöltés is a mi feladatunk.

PC GURU

FIZESS ELŐ A PC GURURA ÉS JÁTSSZ A LEGÚJABB JÁTÉKOKKAL!

A PC Guru csapata tavasszal is előfizetési akciókkal vár benneteket. Negyedéves, féléves és éves előfizetéssel nemcsak a magazint kapjátok kézhez, hanem a legújabb játékokat is. A kínálat folyamatosan bővül, most épp a tavasz nagy durranásai vannak porondon, de ezeken túl még gamer perifériákat is választhattok, úgy, mint márkás egeret vagy billentyűzetet.

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

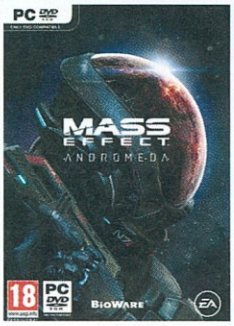
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

MASS EFFECT: ANDROMEDA



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

ZALMAN K200M

3 HÓNAPOS ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**7.490 Ft**
Hosszabbítással:	6.990 Ft

Zalman K200M magyar nyelvű billentyűzet, ami egyaránt alkalmas videojátékok irányítására és irodai munkára. Remek dizájn és könnyű használhatóság, pazar ergonómia.

MICROSOFT KÜLÖNSZÁM

HAVI ELŐFIZETÉSSEL

(1 lapszám)	**2.500 Ft**

A PC Guru Microsoft különszám egy 52 oldalas kiadvány, amihez 14 napos Xbox Live Gold próbakódot és dupla oldalas Minecraft poszter mellékletet csomagoltunk. Az újság a Minecraftról, a digitális oktatásról, a Windows 10-ről és az Xboxról szól.

RAZER MOUSE ABYSSUS V2

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

A Razer ABYSSUS V2 egy játékosoknak tervezett és készített egér, ami roppant pontos, gyors és kényelmes, így csak a saját képességeid állhatnak a profi játékos karriered útjába.

LEGO WORLDS

NEGYEDÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(3 lapszám)	**9.490 Ft**
Hosszabbítással:	8.990 Ft

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**13.990 Ft**
Hosszabbítással:	12.990 Ft

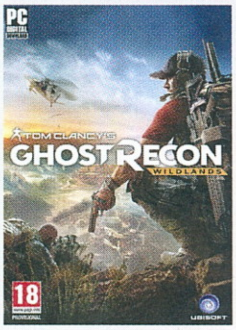
ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12lapszám)	**21.990 Ft**
Hosszabbítással:	20.990 Ft

További kérdésed van az előfizetéssel kapcsolatban? Látogass el weboldalunk Előfizetés tudástárára (http://www.pcguru.hu/pc-guru-elofizetes-tudastar), vagy írj e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu-ra.

Addig is, ahogy már 25 éve mindig, a Guru legyen veled!

GHOST RECON: WILDLANDS



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.490 Ft**
Hosszabbítással:	29.490 Ft

BATTLEFIELD 1

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

FIFA 17

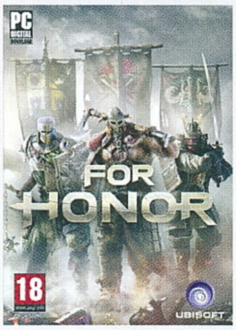
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**20.990 Ft**
Hosszabbítással:	19.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**28.990 Ft**
Hosszabbítással:	27.990 Ft

FOR HONOR



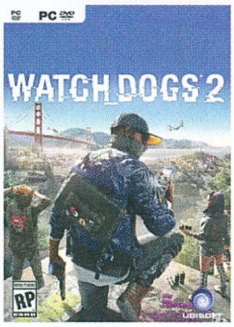
FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.990 Ft**
Hosszabbítással:	21.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

WATCH DOGS 2



FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(6 lapszám)	**22.490 Ft**
Hosszabbítással:	21.490 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

(12 lapszám)	**29.990 Ft**
Hosszabbítással:	28.990 Ft

HORIZON ZERO DAWN PS4

FÉLÉVES ELŐFIZETÉSSEL

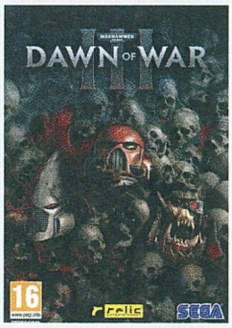
(6 lapszám)	**23.990 Ft**
Hosszabbítással:	22.990 Ft

ÉVES ELŐFIZETÉSSEL

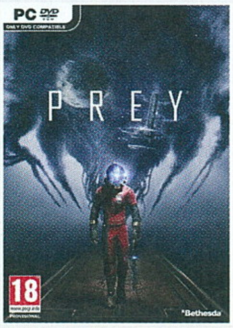
(12 lapszám)	**30.990 Ft**
Hosszabbítással:	29.990 Ft

HAMAROSAN AZ ALÁBBI JÁTÉKOK IS ELÉRHETŐK LESZNEK A PC GURU ELŐFIZETÉS MELLÉ – KERESD BÁTRAN A WEBOLDALUNKAT!

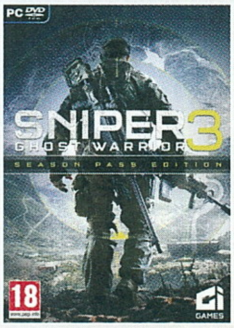
WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 3



PREY



SNIPER: GHOST WARRIOR 3



Mire kezetekben tartjátok a PC Guru áprilisi számát, már minden bizonnyal előfizethettek az újságra úgy, hogy az előfizetések mellé Warhammer 40,000: Dawn of War 3, Prey vagy Sniper: Ghost Warrior 3 PC-s játékot kértek. Na feledjétek: előfizetési konstrukcióink folyamatosan megújulnak! Részletekért irány a pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldal! A Guru legyen veletek!

1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

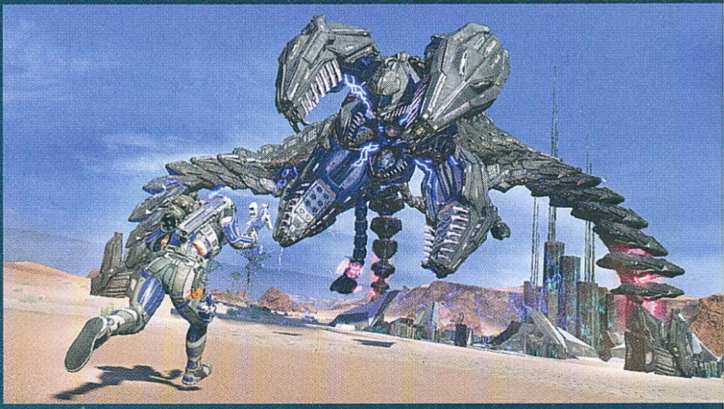
GALAKTIKUS TÉVEDÉS

MASS EFFECT™ ANDROMEDA

[ÍRTA CHOCHO]

HOSSZÚ ÉVEKKEL A MASS EFFECT-TRILÓGIA BEFEJEZÉSE UTÁN VÉGRE VISSZATÉRHETÜNK A LEGENDÁS UNIVERZUMBA, DE NEM A TEJÚTRENDSZERBEN, HANEM A TÁVOLI ANDROMÉDA-GALAXISBAN, AHOL AZ EMBER CSAK VENDÉG, A TERMÉSZETET PEDIG SOHA NEM LÁTOTT ERŐK URALJÁK.

A Mass Effect-sorozatot nagyon jól jellemzi ez az egyetlen, jól elkapott kép: felfedezés, idegen világok, és gyönyörű látvány.



Nem mondom, hogy irigylem a BioWare-t: a Mass Effect 3 befejezése után ismét elővenni a franchise-t, hogy azután meg is újítsák, mondhatni rebootolják azt, nos, ez durván nagy feladat lehetett, amit csak nehezített, hogy a stúdiót minden egykori agytröszt otthagyta. A szériát sokáig igazgató Casey Hudson a harmadik rész befejezése okozta botrány után háttérbe vonult, majd felmondott, az alapítók még előtte leléptek, akik pedig maradtak, átkerültek egy új, egyelőre titkos projektre – ezt egyébként az idei EA Playen leleplezik, már ha a forrásaim nem tévednek. Azaz a szerencsétlen Mass Effect-csapat ott állt egy csomó újonccal, egy megtépázott hírű sorozattal, valamint egy igencsak ambiciózus tervvel, miszerint nemcsak új sztorit és karaktereket kell tervezniük, de mindezt egy teljesen másik galaxisba is helyezzék. Az Androméda 2,5 millió fényévnyire van tőlünk, egymilliárd csillag és ki tudja hány bolygó található benne – nagy falat ez, még egy profi, összeszokott teamnek is. A Mass Effect: Andromeda azonban nem ilyen csapat műve, és ez sajnos meg is látszik rajta.

AZ ELSŐ SOKK

Nem vádolhattok türelmetlenséggel, ennek a cikknek a megírásával a lapzártáig vártam, és nem azért, mert előbb nem lehettem kész vele. Hanem mert bíztam benne, hogy a BioWare kijavítja a játék megjelenésekor minden fórumot elöntő buglistát. Amikor ugyanis az Andromeda megjelent, a játékosokat rőhejes, amatőr karakteranimációk, furcsa, ide-oda teleportáló csapattársak, sehová nem vezető küldetések és bizarr grafikai hibák fogadták. A stúdió nem igazán reagált a botrányra, bár kiadtak két javítást, és ígértek még párat – ezek ugyan a súlyosabb gondokat orvosolták, azaz minden quest elérhető lezárást kapott, de a látványosabb, viccesebb hibák maradtak. Ilyenek a már emlegetett animációk, amikkel bizonyára a kedves olvasó is találkozott már. Nem fogok hazudni: az Andromeda fő- és mellékszereplői néha nevetségesen mozognak, az arcuk pedig mintha a gumiarcú Jim Carrey korai sikereit idézné. Máskor pont, hogy fapofát vágnak, nem pislognak, vagy egyszerűen úgy néznek ki, mint a halottak (oké, a szemük minden egyes másodpercben nélkülözi az életteli csillogást).

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
BioWare

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.23.

ÁR
Dobozosan 14 999 Ft, Originen 60 euró.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 3570/ AMD FX-6350, 8 GB RAM, GTX 660 /7850 2 GB VGA, 55 GB HDD.

Szőrszálhasogatásnak tűnhet ezzel kezdeni a cikket, de higgyétek el, hogy nagyon szembetűnő hibáról van szó, aminek okát sem igazán érti senki, hiszen pénz volt a csapatnál dögivel, és a faarcú vagy görcsösen vigyorgó szereplőket egy mezei Q&A-teszteléssel észre lehetett volna venni. Ráadásul, bár a BioWare sosem volt túl jó az animációk terén, most még a korábbi játékaikat is sikerült alulmúlniuk. Nem a levegőbe beszélek, direkt elővettem a Mass Effect 3-at, hogy lássam, ott milyen volt a mimika, és ha voltak is bizarr jelenetek, az átvezetőkben azért minden karakter saját animációkat kapott, vagy legalább tényleg egymásra néztek a szereplők. Mi a fene történt, BioWare?

Ha túltesszük magunkat az első ijedtségen, szembesülünk is a másodikkal: az Andromeda roppant lassan indul be, a jó 60 órás kalandból kb. 10-et az első két helyszínen fogunk eltölteni. A sztori szerint egy 20 ezer főt szállító űrhajóval indultunk útnak az Androméda-galaxis felé, hogy más tejúti fajokkal együtt tiszta lapot kezdjünk. A 600 éven át tartó utazás végén azonban egy ellenséges humanoid fajba botlunk, amely veszélybe sodorja a tervet. Sőt a Tejútról még biztonságosnak gondolt telepes bolygókról is kiderül, hogy tulajdonképpen lakhatatlan kőgolyók, így azon túl, hogy le kell gyűrjük a veszedelmes Kett nevű faj katonáit, a planétákat is terraformálnunk kell. Többet a sztoriból kár volna lelőni, de nem

KARI PARA

A Mass Effect-sorozat rajongói megszokhatták már, hogy nemcsak nemet, de saját arcot is készíthetnek hősüknek. Ez alól az Andromeda Rydere sem kivétel: kilencféle férfi és női fej közül választhatunk egy alapot, amit átalakítva létrehozhatunk egy saját főszereplőt. Egy a bibi: a korábbi Mass Effectekhez képest a lehetőségek meglehetősen korlátozottak, fehér karaktert egyszerűen nem lehet készíteni, az animációkért felelős rutin pedig egyszerűen képtelen rá, hogy lekezelje az általunk farigcsált modell arcmozgását. Ennek eredménye kész horrorfilm lesz, szóval, amíg nem jön ki egy, az animációkat kijavító gigantikus folt (erre nincs ígéret egyébként), azt javasoljuk, hogy játsszatok az alap Ryderrel, abból is a férfi változattal, Scottal – sajnos Sara arca néha kifejezetten röhejes tud lenni...

FELFEDEZŐ LESZEL S KATONA

A MASS EFFECT: ANDROMEDA LEGNAGYOBB JÁTÉKMENETBELI ÚJDONSÁGA A PROFIL-RENDSZER, ENNEK KÖSZÖNHETŐEN SZINTE BÁRMILYEN KARAKTERT LEHET ÉPÍTENI A JÁTÉKBAN. LÁSSUK, MILYEN PROFILOK ÉRHETŐK EL!

SOLDIER

A Soldier, avagy „Katona" profil az egyik legegyértelműbb az összes közül: tulajdonképpen „először lő, aztán kérdez"-jellegű hősöket formálhatunk általa, akik a lőfegyverek világában mozognak otthonosan. A Soldier tehát csak és kizárólag a harcról szól, és a fegyverek hatékonyságát boostoló buffokat kapunk az aktiválásával. Már 1-es szinten is 10 százalékkal nő a fegyverek hatásfoka és pontossága, idővel azonban még a tárkapacitás is növekszik, méghozzá 25 százalékkal.

ENGINEER

Az Engineer, azaz „Mérnök" profil a nevével ellentétben nem mindenféle kütyük szerelgetését jelenti, hanem akkor érdemes aktiválni, amikor gépi ellenfelekkel (Remnantok, esetleg Mechek) nézünk farkasszemet. Azon túl, hogy már 1-es szinten is 20 százalékkal emeli a technikai sebzést és gyógyítást, egy harci drónt is nyújt a játékosnak, ami buffolja a tech-fejlesztéseket, amennyiben pedig megsérül, EMP-bombaként semmisíti meg önmagát, ezzel lebénítva a robotokat.

ADEPT

Az Adept a biotikus skilleket boostolja meg, szóval elsősorban akkor érdemes használni, ha mindenféle szuperképességeket szeretnénk puffogtatni (nagy túlerő esetén pl.). Érdekesség, hogy ez a profil kicseréli a jetpacket biotikus kitérésre és ugrásra, valamint olyan energiahullámokat is kelt, amelyek a beleérő ellenfelek testén kisebb robbanásokat idéznek elő. Látványos csatákat lehet vívni vele, igaz, a használatához sokkal kidolgozottabb stratégia kell, mint pl. a fent bemutatott Soldier esetében.

Jönnek a Kett rosszfiúi, ideje cafatokra lőni őket – és bizony meg kell szokni, hogy szinte végig ezt csináljuk.

azért, mert olyan fordulatos, hanem mert minden létező sci-fi toposzt felvonultat. Akárcsak az első három játékban, itt is van egy rejtélyes, ősi idegen faj, a Remnant, aminek romjait felleljük szerte a galaxisban. A Kett jellemzően nem az, aminek látszik, a csapattársaink pedig a „meglepő, de ismerős"-től a „halálosan unalmas"-ig terjedő skálán mozognak. És hogy mi kik vagyunk? Sara vagy Scott Ryder, az emberiség új vezetőjének egyik gyermeke, aki a papa drámai halála után kénytelen átvenni a Pathfinder szerepét. A Pathfinderek amolyan túlélőművészek, az ő feladatuk lakható bolygót találni, majd letelepíteni a több ezer hibernált utast. És ha már arra járnak, a helyi idegenekkel is össze kell haverkodniuk, vagy épp meg kell oldaniuk a helyi Citadellaként működő Nexus lakóinak ügyes-bajos dolgait.

BOLYGÓRÓL BOLYGÓRA

Igen, helyi Citadellát írtam – aki még nem találkozott Mass Effecttel, az képzeljen el egy központi hubot, ahol az emberiség és a barátságos idegenek közösen tevékenykednek. A Nexus az Andromédagalaxisbéli letelepedést vezérlő közös állomás, itt dolgozik minden nagy koponya, így folyton-folyvást vissza kell térnünk ide. Egy többszintes komplexumról van szó, amelynek területeit egy gyorsvasút köti össze. Ez a játék nyelvére fordítva annyit tesz, hogy fel kell ülnünk a vonatra és meg kell néznünk egy rövid animációt, amíg a program betölti az egyébként zsebkendőnyi szinteket (mindezt 2017-ben). Amikor nem a Nexuson rohangálunk fel s alá, bolygókat látogatunk meg. Ryder és legénysége a Tempest nevű űrhajóval szeli át a galaxist, a csillagrendszerek közti lakhatatlan planéták közül pedig több olyat is talál, amiket be lehet járni.

Ezek a bolygók a játék legjobb pontjai, kisebb open world területek, amelyek számtalan mellékküldetést és titkot rejtenek. A sztori szerint a planéták terraformálása éppoly fontos feladat, mint a fő történetszál felgöngyölítése, a bolygókba életet lehelni, illetve településeket alapítani azonban nem egyszerű feladat. Először az atmoszférát kell rendbe hozni a Remnantok hátrahagyott berendezéseivel – ez a gyakorlatban egy minden bolygón azonos felépítésű puzzle és dungeon megoldását/kipucolását jelenti. Aztán a helyiekkel is meg kell állapodni, hiszen nem mindenki örül, ha egyszer csak több ezer éhes száj üti fel a fejét az otthona tőszomszédságában. Ha ezzel is megvagyunk, további kisebb-nagyobb akadályok gördülnek utunkba, amikkel szépen el lehet nyújtani a játékidőt. Majd miután megalapult a helyi kirendeltség, még egy rakás küldetés válik elérhetővé. Ha valaki csak a fő történetszálra összpontosít, akár 20 óra alatt ledarálhatja Ryder nagy kalandját. Amennyiben viszont a játék kimaxolása a cél, 80-100 órát is bele lehet ölni az Andromédába – és akkor a többszöri végigjátszásról még nem beszéltem. A Mass

SENTINEL

Elérkeztünk az első kombóprofilhoz: a Sentinel, avagy „Őrszem" a bitoikus és a technikai képességeket ötvözi. 15 százalékos kombó sebzéssel, 10 százalékkal gyorsabb tech-újratöltéssel, valamint 20 százalékos pajzsregenerációval indul, extrában pedig egy tech-páncélt is nyújt: ez a bekapott sebzés nagy részét elnyeli, attól függetlenül, hogy milyen típusú támadásról van szó. A Sentinel már csak emiatt alkalmas szinte minden komolyabb hirig kiküszöbölésére.

VANGUARD

A Mass Effect: Andromeda nem az a tipikus közelharci játék, holott aki szereti Omniblade-del hasba szúrni az ellenfeleit, az a Vanguard profil segítségével ezt is megteheti. Ez a profil egy olyan támadást is aktivál, aminek sikeres bevitele 20 százalékot tölt vissza a pajzs energiájából, és az Adepthez hasonlóan a jetpacket bionikus ugrásra cseréli – ezzel könnyebb kivételi a testközeli csapásokat. A Melee Damage 20, a Melee Force értéke 50 százalékos extráról indul.

INFILTRATOR

A Vanguard antitézise az Infiltrator, amely profilt a mesterlövészkedni vágyó játékosoknak ajánljuk. Őszinte leszek: személy szerint ezt a profilt találtam a legkevésbé hasznosnak, mert a Kett folyton ide-oda rohangált. Ugyanakkor a 20 százalékos fegyverstabilitás és -pontosság mindenképp érdemel némi kiemelést, ahogy a fejlövésért járó bónuszok is. Extra képességek: az ellenfelek fehér körvonalai láthatók a falak mögött, lassan mozogva pedig láthatatlanok leszünk.

EXPLORER

A végső és egyben legjobb profil, ami a harcot, a biotikát és a techet is maximumra járatja. Igazából ezt jelenti Pathfindernek lenni; csak a gameplay szempontjából a Mass Effect: Andromeda fő célja a felfedezővé válás. Mindenre dob egy kis pluszt, igaz, annyit nem, hogy azok számottevőek legyenek. Ellenben a biotikus teleportálás képessége elég hasznos: ez még a sima oldalra csúszásnál, kitérésnél is sebesebb elugrást tesz lehetővé, harcban páratlan skill, amit mindenki használni fog.

Effect-sorozatban hagyomány, hogy a játékos mindenféle döntéseket hozhat, amik befolyásolják a sztori kimenetelét. Egy-egy mellékküldetésnek is többféle megoldása lehet, sőt az sem mindegy, hogy a legénységünkkel hogy bánunk. A Mass Effect 2 népszerű hűségküldetései az Andromedában is visszaköszönnek: emberinkkel beszélgetve kiderül, miért fáj a hasuk, és ha jó fejként az ő problémáikat helyezzük előtérbe, ezt teljes odaadással hálálják meg. Ryder újonc, nem igazi Pathfinder, egyszerűen csak örökli a címet (erre mondjuk ad értelmes magyarázatot a játék), így szüksége van a támogatásra. Ha pedig valamelyik társunk szimpatikusabb az átlagnál, akár romantikus kapcsolatba is kezdhetünk vele.

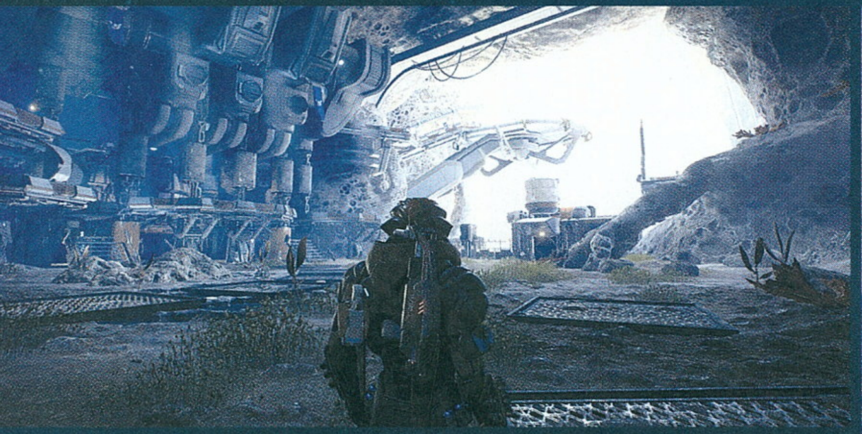
A beszélgetések fontos elemei a játéknak, ám mivel a legtöbb dialógus opcionális, simán előfordulhat, hogy átsiklunk néhány fölött, esetleg egy-egy meg sem nyílik, mert korábban olyan döntést hoztunk, ami akadályozza a megjelenésüket. Szóval nagyon sok dolog múlik rajtunk, játékosokon, és ezért újra és újra neki lehet futni az Andromedának – csakúgy, mint az összes korábbi Mass Effect-epizódnak.

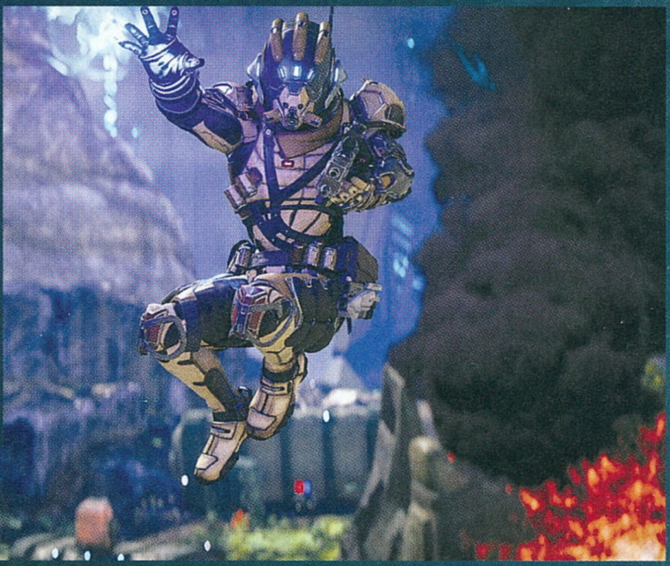
MINDEN A RÉGI

És ezzel el is jutottunk a játék legnagyobb problémájához, ami nem a röhejes animációk megjelenése, hanem a fájó ötlettelenség. Az Andromédagalaxis nagyon messze van innen, lehetőség nyílt volna rá, hogy a BioWare a korábbi játékoktól teljesen eltérő világot alkosson. Ennek ellenére minden teljesen olyan, mintha a Tejúton járnánk. Társaink ugyanolyan személyes dolgot miatt rinyálnak, az új fajok humanoidok és teljesen azonos fejlettségi szinten állnak velünk, a rosszfiúk előbb lőnek, aztán kérdeznek, az emberiség új vezetése pedig teljesen életképtelen a tejfelesszájú Pathfinder nélkül. Ezt a fejlesztők azzal próbálták ellensúlyozni, hogy minden átkozott beszélgetésben meghallgathatjuk, hogy igen, ez itt az Androméda, már nem a Tejút, igen, ez más. Hát egy frászt. És ha már beszélgetések: az Androméda írói stábja képtelen volt kreatív szöveggel feltölteni a játékot, így a legtöbb csevej unalmas small talk, ami az égvilágon sehová nem vezet. Újdonság a sorozatban, hogy immár nincs jó és rossz válasz, azaz a korábbi Paragon és Renegát rendszert egy fokkal hitelesebb dialógusopciók vették át. Annak idején vagy megölelted az anyagyilkos asszárit, vagy agyonlőtted a teljes rokonságával együtt – ezzel szemben most elbeszélgethetsz vele az indítékáról, és körülbelül értelmes konklúzióra juthatsz. Ez így olvasva tök jónak tűnik, csak épp az a baj, hogy súlytalanná teszi a döntéseket. Néha egyszerűen észre se vettem, hogy fontos dologról tárgyalok, mert csak egy optimista

A BioWare mintha csak elfelejtette volna, mennyire szerették az emberek a Mass Effectet. Ennél többet érdemelt volna a játék.

„Srácok, ez szörnyű! Eljöttünk az Androméda-galaxisig, csak azért, hogy kiderüljön: itt sincsen rendes sztori!"





vagy egy tárgyilagos választ adhattam, ugyanis az amúgy többágú beszélgetésfát a játék néha 2 opcióra redukálta. Letelepedhettek a bolygón, de a) megzsarollak b) befenyítelek – jó döntést!

És ha már bolygók: van sivatagos világ, fagyos világ, erdős világ, és még egy sivatagos világ – gondolom, a tengeri bolygóval túl sok macera lett volna. Mindegyiken ugyanazzal a Nomad nevű járművel kell kocsikáznunk, hogy egymásra hajazó küldetéseket oldjunk meg. A játék tele van kínos fetch questekkel: tudjátok, menj el A pontba, vedd fel a PDA-t, vidd el B-be, ahol ukászba adják, hogy akkor most irány C. Ráadásul mintha direkt húzná az időt a játék, a lehető legtávolabbi pontba utaztat el, így akár egy gagyi mellékküldetés is félórára nyúlhat a sok ide-oda ugrálás miatt. A társaink miatt ez még lehetne jó is, hiszen akiket magunkkal hozunk, folyton beszélgetnek, és ugye a Tempesten is állandóan dumálhatunk velük. Mivel azonban alig akad érdekes szereplő (rád nézek, Jaal), ezért egy idő után csak a maximalizmus hajt előre. Kíváncsiak vagyunk a magányos szőke lány, a védőkomplexusban szenvedő nagytesó, vagy épp a látványosan tokenfekete karakter üres fecsegésére? Dehogy; viszont ha már közel 20 ezer forintba került a játék, csak meghallgatjuk, mit gajdolnak...

Látszólag a játékmenet sem sok eltérést mutat az elődökhöz képest. A fejlesztők egy TPS-t alkottak, amiben már szinte semmilyen utasítást nem adhatunk a társainknak. Ketten minden útra elkísérnek bennünket, így a parti háromfős, de csak azt mondhatjuk meg nekik, hogy hová szaladjanak vagy kit támadjanak. Ennek pedig azért nincs értelme, mert a companion AI kifejezetten jó, azaz ha beleszólunk a társaink viselkedésébe, az többet árt, mint használ. Az ellenfelek állandó túlerőben vannak, a Kett sereg pedig minden planétán borsot tör az orrunk alá. És szinte csak ők (3+1 ellenfél típus van: Kett, Remnant, Outlaw és Roekaar, de az első kettőből van a legtöbb), szóval jobb, ha hozzászoktok, hogy az Andromedában a csontfejű csúfságokból milliószám lőtök majd le.

AMI TÉNYLEG JÓ

Persze a motorháztető alatt igenis történtek gyökeres változtatások és ezek azok az elemek, amik miatt mégis kifejezetten jó érzés játszani az Andromedával. Egyrészt nincsenek osztályok, helyettük profilokat kapunk, amik más-más skill- és attribútum-szettekkel ruházzák fel a karaktert. Találunk mérnök, katona, biotikus és egyéb profilokat, ezeket egy keretes anyagban foglaltuk össze. Ahogy haladunk a játékban, úgy oldunk ki egyre több profilt, a kapott tapasztalati pontokat pedig a játék automatikusan skillpontokká változtatja. Szintlimit nincs, a profilok kimaxolásához pedig úgy nagyjából 120-130-as szintre kell eljutnunk – sok sikert. A rendszer előnye, hogy bármilyen karaktert építhetünk; én egy olyan Soldier lettem, akinek a Biotikából is kijutott, így telekinézissel bármikor felkaphattam egy ellenfelet, hogy aztán szupererős lőszerrel lőjem darabokra a levegőben. Csak az számít, hány pontot osztunk le az egyes skill-fákon. A profilok sorban nyílnak meg, mindegyiknek 6 szintje van, és mire az egyiket kimaxoljuk, az ahhoz közel állókban is elérünk egy magasabb szintet. Azaz ha például technikai képességekre gyúrunk, jó eséllyel Engineerré válunk, ami további techskilleket és bónuszokat ad a palettához. A profilok érdekes ízt adnak a játékmenetnek, főleg a legnehezebb fokozaton élvezetes használni őket, mivel pedig a társaink tényleg okosan reagálnak a tetteinkre,

Bár az Andromeda a sorozat eddigi leggyengébb része, a harc még soha nem volt ennyire élvezetes a szériában.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

JÁTSSZ NEHÉZEN!

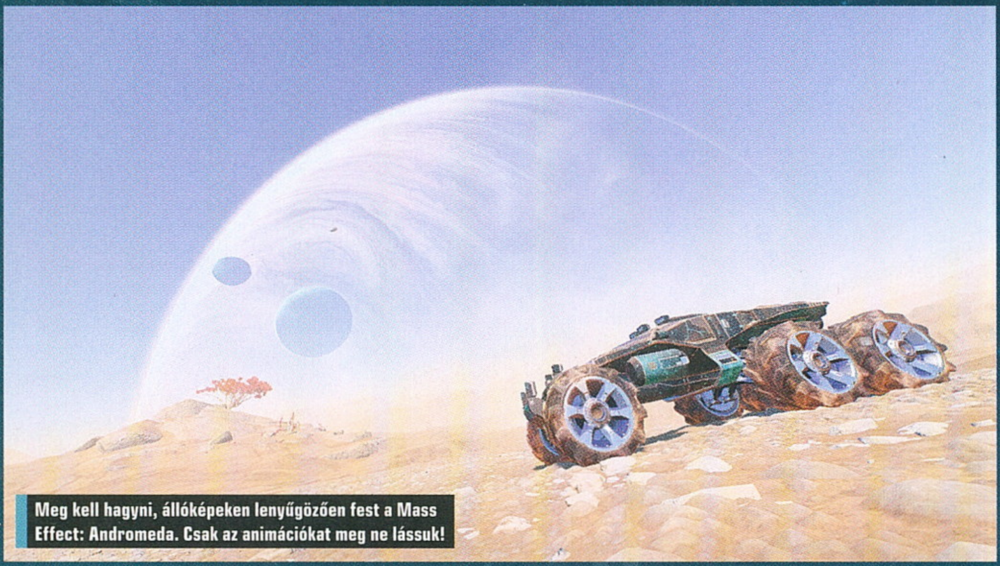
Elsőre talán nem tűnik logikusnak az Insanity nehézségi szinten való játék, de az az igazság, hogy a Mass Effect: Andromeda szinte semmilyen kihívást nem nyújt az ennél alacsonyabb nehézségi szinteken. Amennyiben szeretnénk értékelni a kidolgozott Profil-rendszert, mindenképp Insanityn játsszunk, mert bár a Kett nem lesz okosabb, tűzereje és túlereje mindenképp fokozódni fog.

FORMÁLJ BOLYGÓT!

Valahányszor új bolygóra érkezel, az első dolgod ne a fő küldetésszál elindítása, hanem a planéta ősi terraformáló rendszerének aktiválása legyen. Ezzel ugyanis eléred, hogy a bolygó éghajlata, időjárása normalizálódjon, növelve így a látótávolságot, illetőleg csökkentve a radioaktivitást/hideget/meleget, ami miatt csak korlátozott ideig tartózkodhatsz a Nomádon kívül. Na meg egész jók a fejtörők, már ha...

LÉGY LUSTA!

... nem akarsz egy kicsi időt spórolni; félreértés ne essék, nagyon jópofák a sudokut másoló Remnant puzzle-ök, de mivel ugyanarra a logikára épülnek, egy idő után röhejesen nehézzé, ezzel együtt pedig fárasztó időhúzássá válnak. Azt javaslom, hogy csalj: a neten több helyen megtalálni a feladványok pontos képi megoldását, ezek ugyanis nem dinamikusak, azaz minden végigjátszás esetén ugyanazok.



Meg kell hagyni, állóképeken lenyűgözően fest a Mass Effect: Andromeda. Csak az animációkat meg ne lássuk!

látványos, hatékony harcokat vívhatunk az ellenfelekkel. Ráadásul nagyot dob a harcon a jetpack is, ami először szerepel a Mass Effectben. Ennek a készüléknek hála olyan magaslatokra is feljuthatunk, ahová más játékban eszünkbe sem jutna megpróbálni, sőt nem egyszer a továbbjutás kulcsát is ilyen helyekre dugja a program.

Szintén dicséretet érdemel a kraftolás: a sokak által rühellt bányászat az Androméda-galaxisba is követi a játékost, itt azonban a felszerelés és fegyverek sokasága nem a pénztárcán, hanem a kitermelt nyersanyagon múlik. Ami a pénzt illeti, ugyan van mire költeni (pl. Common Augmentek), de én alig vettem bármit is. A küldetések sem adnak szinte semmi pénzt, szóval ezzel is a bányászat és a kraftolás felé fordít bennünket a BioWare. Nem mondom, hogy átláthatóbb felületet nem tudnék ehhez elképzelni (a fegyverek összehasonlítása kész rémálom), de a végeredmény így is jó,

ÉRTÉKELÉS

CHOCHO

Tartalmas és hangulatos akció-RPG, ami mégsem képes élni a lehetőségekkel. Sajnos nem lesz belőle klasszikus, de azért így is érdemel egy esélyt.

TALÁLAS: **70%**
TARTALOM: **95%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Elképesztő mennyiségű tartalom, a többszöri végigjátszás esélye, na meg klasszikus Mass Effect hangulat.

KONTRA

A technikai problémákon túl ötlettelenség jellemzi, legalább egy fél év tesztelés elkélt volna neki.

70%

hiszen nagyon sokféle cuccot gyárthatunk, amik a karakter testreszabásáért bolonduló RPG-fanokat jó időre ellátják munícióval. És ez amúgy az egész játékra igaz: tele van tartalommal, lehetőséggel, felfedezhető világokkal, sőt kijelentem, hogy ez az eddigi legnagyobb BioWare-játék. És akkor a multiplayert még nem is említettem: a trilógia zárórészében bemutatott hordamód visszatért, ezúttal a Tempest főterminál-járól érhetjük el, és bár meg nem váltja a világot, most is leköt pár tucat órára.

KIJAVÍTVA?

Lapzártánkkor jött a hír, hogy a BioWare kiad egy foltot, ami nemcsak a játék teljesítményén, stabilitásán javít, hanem az animációkat is orvosolja – igen, azokat az animációkat, amiket ebben a cikkben is emlegetünk. Sajnos a lapleadás fix dátuma miatt mi már nem tudtuk kipróbálni a patchelt Andromedát, viszont ha tényleg megoldják a röhejes mimika és mozgás problémáját, akkor fejben tegyetek rá plusz 5 százalékot a végső értékelésre. Azért csak ennyit, mert az Andromeda legnagyobb baja nem a félkész technikai háttér, hanem a kreativitás hiánya, ezt pedig nincs folt, ami orvosolja. Konzolos olvasóinknak jó hír viszont, hogy a cég szerint a patch a PS4-es változat tragikus sebességén is javít, szóval mire ezt a tesztet olvassátok, talán kész a játék.

IRÁNY AZ ANDROMEDA?

Visszaolvasva a cikket elég ambivalens kép rajzolódik ki a BioWare legújabb gyermekéről, ennek oka pedig, hogy a Mass Effect: Andromeda bizony a kettősségek játéka. Egyrészt ott van a hatalmas világ, a sok lehetőség, a bőséges játékidő, és persze a sorozatra jellemző hangulat. Utóbbi itt is erős, és csak fokozza a nosztalgiát, hogy itt-ott vissza is utalnak a trilógia korai eseményeire, szereplőire. A túloldalon viszont ötlettelen megoldásokat, unalomig ismert kliséket találunk, amiket a technikai problémák is csak hangsúlyoznak. A DICE-féle Frostbite 3 motorhoz értő kezek kellenek, a BioWare-nél azonban úgy tűnik, nem ilyen fejlesztők dolgoznak. A bolygók látványosak, szépek, de közben szaggat a játék, a textúrák néha az orrunk előtt töltődnek be, az pedig, hogy a Nexuson töltöget a program, a 10 évvel ezelőtti első rész unalmas liftezéseit idézi fel bennünk. És akkor ugye ott a történet, ami végső soron nem rossz, sokkal vacakabb sztorikkal elevickélnek játékok, mi több, ezúttal a befejezés miatt sem kell félni (nyugi, rendben van, ígérem). Csak az a baj, hogy ez egy Mass Effect-játék, ettől többet vártunk, a BioWare mégsem vette komolyan. Mintha csak megsértődtek volna a harmadik epizód körüli felhajtás miatt.

Az Andromeda nem egy rossz játék, a sorozat rajongói így is élvezik majd, de nem ér fel a magas elvárásokhoz.

Mint azt az értékelőről már bizonyára leolvastátok, az Andromedát jó játéknak tartom. Vannak hibái, messze ez a sorozat leggyengébb epizódja, de azért csak leköt, és a cikk után is folytatni fogom andromédabeli kalandozásaim. Ha rajongó vagy, igazi megveszekedett fan, aki az elmúlt éveket legszívesebben hibernálva töltötte volna el, már úgyis megvetted a játékot, és minden bizonnyal élvezed is, hiszen sok dolgot felidéz a trilógiából. Teljesen friss belépőként pedig azt mondom, még mindig jobban jársz az Andromedával, mint az első három játék leporolásával, mert azok nem öregedtek túl jól, ismeretük pedig egyáltalán nem befolyásolja az új történetszál élvezetét. Sőt mivel nem játszottál velük, csalódni sem fogsz, és annak ismered meg az új Mass Effectet, ami: egy jó, tartalmas játéknak, amit remélhetőleg egy igazán kiemelkedő folytatás követ majd.

NE HALLGASS A JÁTÉKRA!

A beszélgetések látszólag ugyanúgy működnek, mint a Mass Effect-trilógiában: adott egy körmenü, benne a válaszok, és ha egy beszélgetéssel végeztünk, az adott menü kiszürkül. Csakhogy a játék csal: amikor egy-egy szereplő háborús sztorikat vagy magánéleti dolgokat mesél, a szürke válaszopció ellenére idővel újabbakat is elmond. Érdemes tehát újra és újra megnyitni őket, nem veszthetünk semmit.

HAGYD OTT EOST!

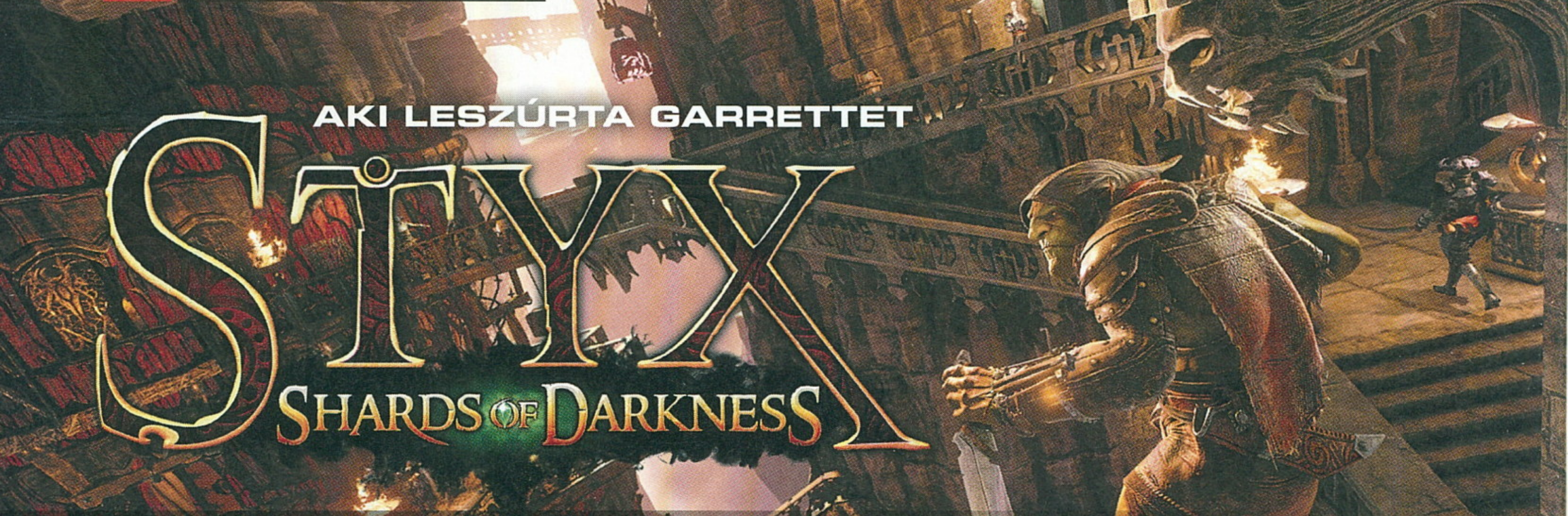
Eos az Andromeda első bolygója, és, hatalmas: rengeteg side quest és collectible van elszórva a felszínén, ezekkel azonban jobb nem foglalkozni. Nagyon lelassítják a játékot és hamar monotonná teszik az élményt, így amint lehetőséged van rá, térj vissza a Nexusra, és csak akkor gyere ide, ha már legalább két másik planétát is megtaláltál. Nem kell kapkodni, sok küldetés a végjáték után is elérhető marad.

HASZNÁLD AZ APEXET!

A Mass Effect: Andromeda nem sokat magyaráz el a saját rendszereit illetően, az Apex-terminált például csak meglehetősen későn vettem észre a Tempesten. Pedig fontos kis komputer: ezen keresztül küldhetjük ki az úgynevezett Strike Teamet, hogy amíg mi játszunk, mindenféle küldetéseket teljesítsenek nekünk a fiúk. Ezért tulajdonképpen ingyen loot üti a markunk, ami nagyon is jól jön, mert…

A LOOT A LÉNYEG

… ahogy a cikkben is írtam, a loot nagyon fontos az Andromedában, egy csomó jó cuccot csak kraftolással kaphatunk meg. Fontos: amennyiben betelik az inventory, ne, ismétlem, NE adjuk el a cuccokat, hanem szedjük szét őket (dismantle) – így extra nyersanyagot nyerünk, ami idővel egész jó felszereléshez juttathatja Rydert. Extra tipp: maxoljuk ki a Remnant fegyvereket, azok a legjobbak!



AKI LESZÚRTA GARRETTET

Styx
Shards of Darkness

[ÍRTA TENEBRA] A legújabb Thief sajnos sok szempontból csalódást okozott a lopakodós játékok szerelmeseinek, ám a Cyanide Studios sunyi zsebmetsző goblinja, Styx a 2014-es Master of Shadows után visszatér a Shards of Darknessben, és megmenti a tolvajok becsületét.

Az 1998-ban megjelent klasszikus Thief egy szériát, sőt egy egész műfajt indított útjára Garrett nevű cinikus tolvaj antihősével. A sorozat sikerén felbuzdulva jött a Hitman, a Splinter Cell, de Garrett az Elder Scrolls, a Deus Ex vagy a Far Cry kiválasztottjait is megtanította csendben gyilkolni. A Dishonored mellett pedig a 2014-es Thief-reboot próbált új életet lehelni a zsánerbe, ám mint azt anno Miguel tesztjében olvashattátok, Garrett finoman szólva sem volt formában. Egetverő újdonságokkal persze a Cyanide Studios Of Orcs and Men című szerepjátékának világában játszódó Styx: Master of Shadows sem szolgált, de nosztalgiától könnyes szemmel juthatott eszünkbe róla a jó öreg Thief-trilógia. Szerencsére a folytatásban, a Shards of Darknessben sincs ez másképp, mely bár nem akarja a műfajt megreformálni, mégis élvezetes és hangulatos sompolygást kínál.

A ROSSZ, A CSÚF ÉS AZ ALJAS

A Shards of Darknessnek nem a sztori az erőssége, melyet szerencsére a készítők sem vettek túl komolyan. Már az alapszituáció is ironikus: a zsebmetsző goblint egy goblinvadász paladinokból álló szervezet, a C.A.R.N.A.G.E., illetve állandó megbízónk, Helledryn bérli fel, hogy járjon utána, mégis mi a fenéért fogtak össze az ősellenségek, a sötét elfek és a törpék. Annyi bizonyos, hogy egy maréknyi kvarcért, amire Helledrynéknek és Styxnek is fáj a foga (a kvarckristályoknak egyébként készségeink fejlesztésében is szerepük lesz). Természetesen fény derül aljas rituálékra, és egy alakváltó intrikus, Djarak is bekerül a képbe. A többi kitalálható.

A Shards of Darkness hangulata a Thiefekhez hasonlóan rendkívül nyomasztóra és heroizmustól mentesre sikeredett. A fejlesztők még a sztoriszinten nagyon eredeti és komplex Of Orcs and Menben dolgozták ki ezt a dark fantasy világot, ami leginkább azoknak fog tetszeni, akik szeretik a John Caldwell-féle World of Chaost vagy Sergio Leone spagetti westernjeit. A Styx tehát nem egy Gyűrűk Ura, itt mindenki mindenkit átver és hátba szúr, s még a kecses elfek is nyakig merülnek az immorális mocsokban. Gollamhoz hasonló goblinunk is csak annyiban jobb ellenségeinél, hogy saját fajtáját szánja, ezt leszámítva viszont egy kapzsi kis szemétláda. Főleg akkor fogjuk őt utálva szeretni, mikor egy elbénázott ugrást követően a visszatöltő képernyőn Styx durván leolt minket. Például egyik alkalommal goblinunk elsüllyedést imitál, és mint a Terminator 2 végén Schwarzi, ő is üzen nekünk egy utolsót a még kilátszó kezével, ám Styx a kiborgtól eltérően nem hüvelykujjával, hanem középső ujjával jelzi, mennyire szeret minket ügyetlenségünk miatt.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Cyanide Studios

MŰFAJ
lopakodós akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.14.

ÁR
Steamen 39,99 euró (kb. 12 400 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel i5-2500 3,3 GHz CPU, 8 GB RAM, DirectX 11-kompatibilis 1 GB VGA, 11 GB hely.

SOMPOLYGÁS MESTERFOKON

A Shards of Darkness játékmenetében mit sem változott a Master of Shadows óta, néhány finomítást leszámítva minden maradt a régiben. A pályák teljesítése után aktiválható készségek ismerősek lesznek, itt is öt skillcsoportban (lopakodás, percepció, alkímia, saját klón fejlesztése, gyilkolás) oszthatunk el pontokat. Természetesen ezek nélkül is tudunk érvényesülni, a készségek a Styxben inkább csak életünket megkönnyítő bónuszok. Tehát annyira nagy hasznát a játék alatt egyik skillnek sem vettem, némelyiket pedig totálisan feleslegesnek éreztem. Avagy minek szaglás és hallás, ha amber vision nevű képességünkkel szinte a falakon is átlátunk?

A skillek mellett Styxnek vannak különleges képességei. Ilyen a már említett amber vision, ami a leghasznosabb. Rövid időre

A Cyanide eddigi játékai rendre hagytak maguk után kívánnivalót, de az új Styx kifejezetten jól sikerült, megérte várni a rajongóknak.

A goblinok nemcsak sompolyogni és torkokat elvágni tudnak, hanem kötelet mászni is, méghozzá világbajnok módon.

TIPPEK, TRÜKKÖK

TOLVAJ, NEM HARCOS!

A Styx: Shards of Darkness vérbeli lopakodós játék, a program jutalmazza is, ha minél csendesebbek maradunk küldetéseink során. A megszerezhető készségeket így sokkal könnyebb lesz kiváltani, mivel több skillpontot kapunk például azért, ha egy ellenfelünk torkát sem vágjuk el. Igyekezzünk tehát bujkálni, kihasználni a búvóhelyeket, és keressük az alternatív útvonalakat! A frontális támadás itt nem játszik.

BALESET, NEM GYILKOSSÁG

Bónuszt csak akkor kapunk küldetésünk végén, ha nem vágjuk el senkinek a torkát. De egy kis baleset még belefér, nem igaz? Ha például a riadót keltő harangot működtető kapcsolóhoz csapdát helyezünk el, és a szeleburdi őrök meghúzzák, bizony fűbe harapnak. Ám mi mossuk kezeinket, mivel nem goblinunk vitte be a halálos döfést, s így nem bukjuk a bónuszt sem! Tanulság: mindig figyeld a környezetedet!

NE HANGOSKODJ!

A játék DLC-jével feloldható Akenash tőr menőnek tűnik, mivel ha elvágjuk vele ellenfelünk torkát, annak teste azonnal kámforrá válik, és nem kell vesződnünk a hullarejtéssel. Igen ám, de a Styx: Shards of Darkness legtöbb pályáján az őrök párban járnak, és az Akenash nem egy csendes fegyver, mert ha a csodatőrrel gégét metszünk, áldozataink akkorát sikítanak, hogy még a süketnémák is meghallják. Szóval kerüljétek!

FÜTYÜLSZ, MEGHALSZ

Habár a Styx: Shards of Darknessben nem mindig vannak topon az őrök, ellenfeleink okosan benéznek minden kis zegzugba, ha hangokat hallanak. Így tesznek sajnos akkor is, ha füttyentünk egyet, hogy elcsaljuk őket társaiktól: garantáltan megtalálják a zajforrást. Füttyentéskor tehát soha ne bújjunk el, hanem egy másik helyiségből figyelve várjuk meg, míg rosszakaróink végre hátat fordít nekünk.

NEHÉZPÁNCÉL, NEHÉZFIÚ

Habár jobb nem is vesződni a feltűnő nehézpáncélos őrökkel, de ha mégis inkább orgyilkost szeretnénk játszani, akkor ügyeljünk arra, hogy a talpig vasba öltözött katonák hulláit nem tudjuk eltávolítani, mivel túl nehezek Styx számára. Illetve tőrrel a bádogembereket levágni sem lehet, hanem például méreghez kell folyamodnunk, ha el akarjuk tenni őket láb alól. De hangsúlyozzuk: inkább kerüljétek őket!

ÉLETEMET A KVARCÉRT!

Az egyik küldetésben Styx egy hatalmas féreggel találja szemben magát. A szörnyet úgy győzhetjük le, ha elvágjuk őt a teremben szétszórt kvarckristályoktól. Érdemes először túlesni a talajszinti kristályokon, melyekért begyűjthetünk 1-2 komolyabb szúrást a szörnytől, de utána már a felsőbb szinteken tisztes távolságban leszünk a csápjaitól, csak a köpeteit kell kerülgetnünk. Ezzel a stratégiával nyert ügyünk lesz.

KLÓNOZD MAGAD!

A Goblin börtön nevű pályán a klónozásnak nagy hasznát vehetjük. Egy kalitka és tőkesúlyának fel-le mozgatásával kell elérnünk egy magaslatot, ám mivel a közelben levő kar meghúzását követően a szerkezet nálunk sokkal gyorsabban emelkedik és süllyed. Használjuk klónunkat! Álljunk rá a talajközeli kalitka tetejére, váltsunk át avatárunkra, és vele aktiváljuk a szerkezetet! Bár a való életben is így mennének a dolgok...

Nem hittük volna, de ez a kósza goblin még a tolvajok fejedelmének is tudott újat mutatni. Például azt, hogy miként bújjunk el.

láthatatlanná is válhatunk, de ezt nem túl gyakran vettem igénybe, mert még felfejlesztve is túl gyorsan válunk újból láthatóvá. S létrehozhatunk egy irányítható klónt, akivel felderíthetünk, elterelhetjük ellenfeleink figyelmét, ám a másik goblin inkább a nem túl izgalmas kooperatív mód miatt került be, egymagam a továbbjutáshoz alig használtam.

A Styx egyébként tényleg vérbeli lopakodós játék, mert ösztönöz a csendes osonásra. Nemcsak plusz skillpontokért érdemes gyilkolás nélkül vagy időkereten belül végigsompolyogni egy pályán, a program a küldetések végén értékeli is tevékenységünket arany, ezüst vagy bronzfokozattal. Na meg harcolni amúgy is hasztalan egy szál tőrünkkel, mivel nyílt konfrontáció esetén, épkézláb harcrendszer híján úgyis lenyomnak az őrök. Ami nem baj, mert a Styx tényleg nem a csihipuhiról szól. Piszkos ügyleteinkhez az árnyékokban és a búvóhelyekben (szekrények, kosarak stb.) lelünk szövetségesekre, és legalább 2-3 alternatív útvonalon is kikerülhetjük az ellent. Mikor hatalmas Zeppelinek között kellett mászkálnom légtornászt játszva, az egyik hajó kiszögellésén keresztül eljutottam a célpontig, azonban nem találtam elég optimálisnak a kilátást, így inkább kerültem az egyik szellőzőnyíláson, és úgy már sokkal profibb módon lecsaphattam a zsákmányomra zaj és lebukás nélkül. A legutóbbi Thiefben is így kellett volna ezt megoldani.

A fő csapásirány mellett általában extra rablásokat hajthatunk végre vagy poszte-reket tépkedhetünk plusz skillpontokért. A legérdekesebb mellékküldetések keretében pedig egy titkos kamrát nyithatunk ki egy-egy rejtvény megoldásával. Nem mindegyik ilyennek volt túl sok értelme, de például a kvarcbányában, egy titkos járatban a sötét elfek harci rituáléját megfejtve

ÉRTÉKELÉS

Ha hiányzik a klasszikus Thief-szériában megtapasztalt keményvonalas lopakodós játékmenet és sötét hangulat, illetve túl tudod tenni magad a sablonos történeten és az eget rengető újdonságok hiányán, akkor Styx kalandjait neked találták ki!

TÁLALÁS:	**90%**
TARTALOM:	**77%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**82%**

PRO

Taktikus játékmenet, antihősök és dark fantasy, hatalmas, összetett pályák, szép.

KONTRA

Kiszámítható sztori, nulla újdonság, monotonitás, becsukhatatlan ajtók, olykor buták az őrök.

80%

remek tőrhöz juthattam! Vannak egyébként úgynevezett rejtekhelyek is, melyeken két küldetés között megpihenhetünk, s Styxnek adhatunk új cuccokat (például tőröket vagy ruhákat – nincs túl sok egyikből sem, és sok esetben sajnos hasznuk sem nagyon van), készíthetünk különféle tárgyakat (életerőlötty, láthatatlanság-szérum, csapdák, mérgezett tüskék stb.), és persze készségeinkkel babrálhatunk (bár ezt küldetések közben is megtehetjük).

TOLVAJOK KÖZT A SUNYIBB A KIRÁLY

A Styxben bár vannak kiszámítható őrjáratok, az ellenfelek útvonala sokszor véletlenszerű, így kiváltképp ébernek kell lennünk. A gyanakvó katonák továbbá benéznek mindenhová, így a sötétben lapulva vagy egy szekrényben elbújva is megtalálnak olykor-olykor. Persze azért rosszakaróink tudnak ostobák is lenni. Például a lusta őrök nem a kitartásukról híresek, mert mikor ellenfeleink találnak egy holttestet, és elkezdenek kutatni utánunk, kis idő elteltével feladják, „biztos csak egy csótány volt" jeligével. Másik nagy sutasága a Shards of Darknessnek pedig, hogy az ajtókat bár ki lehet nyitni, de becsukni már nem tudjuk azokat. Pedig sokszor egy-egy nyitott ajtón múlik lebukásunk.

S végül meg kell jegyeznünk, hogy a Styx pályái hatalmasak és gyönyörűek. Ámulatba ejtő a barlangban kiépített sötét elf-szentély, Korrangar, szédítőek a goblin bányák mélységei, de az említett zeppelines küldetésnél is áll-leejtő, mikor átlendülünk a felhők felett, két hajó között, s magunk alatt elő-előbukkan egy hegycsúcs. Mindez az Unreal Engine 4-nek köszönhető, melyet jól optimalizáltak a készítők, így a grafikai beállításokkal trükközve még gyengébb gépeken is pofás látványt lehet elővarázsolni. Cserébe a pályák egy-két kivételtől eltekintve kissé egyhangúan sötétek, és a fizika sem a legjobb, de annyi baj legyen, itt amúgy sem lehet ész nélkül lökdösni a tárgyakat, mert a zaj lebuktat minket.

Szóval a Styx: Shards of Darkness jó kis lopakodós játék lett, bár nulla egész nulla újítást visz a műfajba. A Cyanide fejlesztői inkább észszerű finomhangolást hajtottak végre az ismerős mechanizmuson. Így bár vannak hibái, mégis kiforrott és élvezetes a Styx. Ha így fejlődik tovább a cinikus goblin, nagy tolvajkarriert futhat be, Garrett pedig felkötheti bőrgatyáját!

KOCKÁRÓL KOCKÁRA

LEGO Worlds

[ÍRTA SIKLARA] **Gondoltál már arra, milyen lenne, ha legvadabb ötleteid legóba öntésében nem korlátozna sem a legókockáid száma, sem az otthoni véges készlet? A LEGO Worldsben végtelen mennyiségű elemből építhetsz bármit.**

A LEGO, illetve a leginkább 8-bites virtuális legózásra emlékeztető Minecraft elképesztő népszerűségéből kiindulva már jócskán itt volt az ideje, hogy a legós videojátékokra szakosodott Traveller's Tales is előrukkoljon egy építkezős sandbox játékkal, amiben a kreativitásé a főszerep. A Star Wars, Gyűrűk Ura, Harry Potter és egyéb szetteket virtuálisan életre keltő fejlesztőcsapat 2015-ben tette először elérhetővé az akkor még béta verzióban járó LEGO Worldsöt, amely nemrég hagyta el az Early Accesst. A hivatalos megjelenés persze egy ilyen típusú játék esetében nem jelenti azt, hogy minden végleges, hisz elég egy kicsit beleolvasni a steames közösség fórumos témáiba ahhoz, hogy lássuk, még számos ötlet és javítás vár megvalósításra, a készítők pedig odafigyelnek a visszajelzésekre. Külön öröm a rövid vélemények között a fiatalabbak beszámolóját olvasni, végtére is egy elsősorban gyerekeknek szánt családbarát termékről van szó, így a lelkes építők között sok a szülővel vagy testvérrel játszó gyerkőc. Ennek tudatában érdemes a messze nem tökéletes, ám roppant szórakoztató, magyar feliratot is tartalmazó kockás kalandba belevágni.

HA NAGY LESZEK, ÉPÍTŐMESTER LESZEK!

A korábbi legós játékokkal ellentétben a LEGO Worldsnek nincs igazán története, hanem egy űrhajójával a világok között utazó felfedezőt irányítunk benne, akivel végcélunk a száz aranykocka összegyűjtése, ezáltal a mesterépítővé válás. Ha ez sikerül, akkor elérhetővé válik a szabadon építkezős játékmód, amelyben azonban csak olyan elemeket és figurákat használhatunk, amelyet a felfedezéseink során már megnyitottunk a legelső tanítópályán összeszedett felfedező eszközünkkel. A játék ilyen módon összetalálkozó felfedezős és építős aspektusa egyrészt egy szuper ötlet, hiszen így végig lesz kellő motivációnk, hogy a procedurálisan generált 3D világok minden zegzugát bejárjuk, másrészt ugyanez a megkötés visszaüt, amikor túl sok időt kényszerülünk egy-egy világban eltölteni.

Az első néhány órában még gyorsan fejlődve szólítjuk sorra magunkhoz az olyan, a tájak átalakításához vagy lerombolásához szükséges eszközöket, amelyekkel tudunk építeni, rombolni, másolni, és átfesteni, közben pedig még belátható méretű minivilágokban teljesíthetjük a helyiek kéréseit. Feladataink kezdetben egész változatosak: mentsd meg a csapdába esett vagy banditák és szörnyek bántalmazta legóemberkét, esetleg építs, fess át, vagy keress és adj oda neki valamit. Közben egymástól homlokegyenest eltérő vidékeket deríthetsz fel, legyen az erdő, sivatag, mocsár, havas tundra, barlang, középkori kastély vagy egy népes város. Mindegyik eltérő jellegű területen arra jellemző tárgyak, helyiek, állatok, építmények és járművek tömkelegét találod, amelyeket nem elég felfedezni, hanem a játékban használatos legókockapénzzel egyesével meg is kell venni, onnantól kezdve azonban bárhol és bármikor leteheted

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Traveller's Tales

MŰFAJ
építős játék

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.07.

ÁR
PC-re dobozosan 5900 Ft.

GÉPIGÉNY
1,6 GHz CPU, 4 GB RAM, SX11 VGA, 10 GB HDD.

Tágas égen andalog, LEGO az, vagy én vagyok?

„Hajónapló, 2134. június 6.: megérkeztem a LEGO bolygóra, ez a planéta azonban, bár látványos, kissé kopár, kevés a tennivaló."

vagy eltörölheted őket a világban. A saját építmények létrehozásához egyesével kell összevadászni a különböző elemeket, de a lustákra is gondolva küldetések teljesítésével, vagy kincsesládákból összeszedhető számos tervrajz is, mert a kockáról kockára építés elég macerás.

SOK KIS BOSSZÚSÁG

Amint az ugrabugráláson, mászáson és könnyed pofozkodáson összetettségben valamelyest túlmutató tevékenységeket szeretnénk végezni, máris megmutatkoznak a játékmenet csiszolatlanságai. Építkezésnél, illetve bármilyen egyéb, a terepet átalakító műveletnél nemcsak az irányítás körülményes (egér+billentyűzet esetén éppúgy, mint kontrollerrel), de a lehetőségeket ömlesztve tároló almenü, és a rendszeresen beakadó kamera is megnehezíti a dolgunkat. Karakterünk könnyen beakad bizonyos tereptárgyakba vagy szűk helyeken a falba. Építkezés és a terepformáló eszköz használata közben ide-oda ugrál, fúráskor például belepotyogva a gödörbe, miközben mi ki-be zoomolva a kamerát kétségbeesetten forgatva szerencsétlenkedünk. Ezt elkerülendő építhetünk kockánként is, de mivel ez az építmény méretétől függően baromi sokáig tarthat, nem árt kitanulni a nem mindig felhasználóbarát másolóeszköz használatát.

Szűkebb helyeken, például házakon belül a velünk gondolatbuborékban kommunikáló többi szereplő mondandóját sem látjuk, ami akkor kellemetlen, amikor az alapján próbáljuk megtalálni a tárgymenüből az általa óhajtott valamit. A beragadós és pályából

ÉRTÉKELÉS

Kár, hogy a teljes alkotói szabadságot sok órányi ismétlődő küldetés mögé rejtették, de változatossága kellő LEGO-mániával társulva sok hibáját feledhetővé teszi.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Elképesztő tartalom és változatosság a világokban, osztott képernyős mód, közel korlátlan alkotói szabadság.

KONTRA

Nehézkes irányítás és macerás menük, beragadó kamera, gyorsan unalomba fulladó küldetések, és viszonylag sok bug.

75%

Gyors(abb) út a sikerhez

Néha frusztrálóan lassan gyűlnek a haladáshoz szükséges aranykockák és egyéb tárgyak, de sokat segít, ha értjük a világ és a minitérkép jelzéseit. A fényoszlopok közül az aranyszínű ládát, a zöld küldetést, a kék települést, a világoskék árust, a vörös dungeont, a sárga pedig érdekességet jelöl. Ha gyorsan akarunk aranykockát szerezni, érdemes még nem felderített tájon bóklászva ládákat nyitogatni, aranykockával jutalmazó egyszerűbb küldetéseket megoldani, zöld szörnyeket elkapni, és mindent felfedezni. Az élőlények megnyitásának módja eltérő: az embereknek hajtsunk végre egy küldetést, az állatokat és szörnyeket pedig etessük, vagy győzzük le.

kiesős bugok osztott képernyőn játszva még gyakrabban jelentkeznek, olykor egy-egy fagyás is besikerül, és ha valamilyen repülő alkalmatosságba pattanva próbálunk gyorsan eljutni valahová, az erőteljes belassulások mellett szó szerint a szemünk előtt épül fel a táj. Ha gyalogosan haladva ellenfelekbe futunk, az gyakran gyors szétesséssel jár, ugyanis mire az ökölharchoz túl kemény, spéci módszerrel likvidálható szörnyekhez előkaparjuk a megfelelő fegyvert, amivel egyébként precízen célozni sem nagyon lehet, már szét is kaptak.

SZÉP ÚJ VILÁGOK

Most, hogy lelkiismeretesen elregéltem a zavaró hibák zömét, végre áradozhatok arról, hogy miért olyan nehéz kiszakadni a játékból. Először is 25 aranykocka összeszedése után megnyílnak a közepes, 50 felett pedig a nagyméretű világok, és kedvünkre válogathatunk a generált

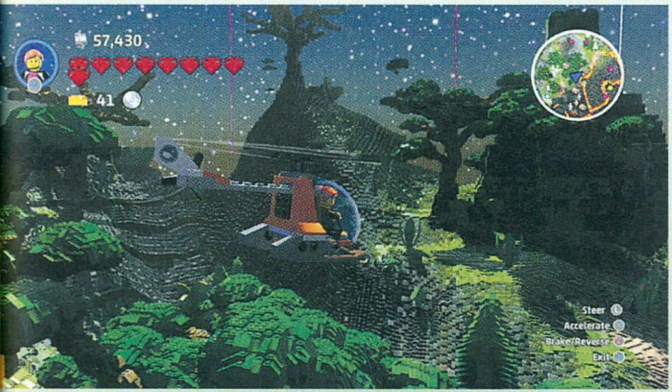
A LEGO-nak megvolt rá az esélye, hogy legyőzze a Minecraft egyeduralmát, ez azonban nem jött össze.

pályák között, amelyeket nemcsak átalakíthatunk, de bármikor újra is látogathatunk. Egy helyen túl sokat időzve a küldetések ugyan elég önismétlővé válnak, de semmi nem kényszerít ezek sokadik teljesítésére, hiszen vannak más módjai is a haladásnak (kincskeresés, szörnykergetés). Akár csak úgy bóklászhatunk is, mert nagyon szórakoztató, amikor egy kisebb állatsereg követ mindenhová, vagy csak úgy hagyjuk történni a dolgokat emberkénk körül, akit bármikor lecserélhetünk valamelyik egyéni hangokkal és animációval rendelkező megnyitott karakterre vagy humanoid szörnyre.

Egyik kedvencem a játék elejétől elérhető csontváz a tüdők és hangszálak nélkül előadott bájos visítása miatt, de a szárazföldi cápa- és medvelovaglást, vagy a víz alatti lények megülését is elég nehéz megunni, hát még a repülést. Van egy csomó jópofa tárgy is, és a világokat benépesítő élővilág a közbeavatkozásunk nélkül is csinál mindenféle vicces marhaságot, aminek hála olykor egészen szürreális jelenetek bontakoznak ki. Egészen jólesõ, amikor a vadnyugati tájon a neked pózoló cowboyt lefényképezed egy vadlóval, valamivel arrébb egy eszkimó igluját befested bugyirózsaszínre, majd egy dzsungel mélyén álló zikkurat tetején a csapdák mögött álló kincsesládában találsz egy banánt, amit tíz perccel később diadalittasan nyújtasz át egy majomnak.

A generált pályák nem mindig tökéletesek, és előfordul, hogy egy-egy ládához csak terepigazítással férünk hozzá, vagy valamelyik tájékozódást segítő jelzés a semmibe mutat, de ezekért bőven kárpótol, hogy lényegében azt csinálunk, amit akarunk. Ez olyannyira igaz, hogy még egy kazamata mélyén sem vagyunk rákényszerítve a csapdák kerülgetésére, hanem eszköztárunkat bevetve legálisan csalhatunk és eltüntethetjük azokat, esetleg átfúrhatjuk a falakat. Kihívás épp ezért az összes elem összegyűjtésén túl nem sok van a játékban, de nem is baj, ha egy legózásról szóló játék inkább leleményességre buzdít.

Aki szerette a fejlesztők korábbi legós játékait, az a LEGO Worldsszel sem tud igazán mellélőni, mert a kiforratlanságok java tolerálható, és idővel talán enyhül, cserébe viszont nem fukarkodik a lehetőségekkel és aranyos gegekkel, valamint sok óra után is tartogat izgalmas meglepetéseket. LEGO-bolondoknak erősen ajánlott!



DILIS DUÓ

Yooka-Laylee

[ÍRTA **MAMACKO**] **Mit kezdesz kétmillió fonttal, ha mögötted áll a kilencvenes évek legjobb platformjáték-fejlesztő gárdája, és egy olyan háromdimenziós ugribugri program a cél, amellyel egyszerre kell múltat idézni és a jövőbe tekinteni? Nem lettünk volna a Yooka-Laylee fejlesztőinek helyében.**

A 3D-s platformer műfaj nincs éppen a népszerűsége csúcsán, mert a kiadók nem láttak fantáziát a hasonszőrű fejlesztésekben. Vagyis de, csak olyan formában, hogy a korábbi megoldásokat egyértelműen az akció mögé helyezték, a főszereplőket pedig kicserélték a való életben is cserélgethető műanyagbábukra. Az úgynevezett Toys-to-Life műfaj is épp feneklik, a Wii-s Mario Galaxy-epizódokon túl pedig nem is nagyon jut eszünkbe olyan háromdimenziós platformjáték, amely mostanában maradandó nyomot hagyott volna bennünk.

Amennyire nem divatos tehát jelenleg a korábbi Mario 64 által lefektetett térbeli ugrálás, annyira menő a kétdimenziós, pixelgazdag retró. Ezen próbált felülkerekedni néhány korábbi Rare-fejlesztő, akik a Kickstarter segítségével igyekeztek továbbrobogtatni a nosztalgiavonatot, egyenesen a Nintendo 64 korszakába. A Yooka-Laylee nem is kertel: tényleg az N64-es játékok hangulatát és húzását szeretné 2017-es formában prezentálni.

A játék a Banjo-Kazooie szellemi leszármazottjaként beígért fűt-fát, a Kickstarter-kampány pedig kétmillió fontig robogott, körülbelül tizenkétszer túlteljesítve az egyébként várt-elvárt pénzösszeget. Hát nem lehettek könnyű helyzetben a fejlesztők, a támogatók táborában pedig nagyon fokozott volt a várakozás a játékkal kapcsolatban.

ELSŐ PILLANTÁSRA

Őszinte leszek: a játék betöltése után kisebb csalódottság telepedett rám. A Yooka-Laylee első órája nagyjából mindent megmutat, amit a kilencvenes években vagy akár később, a PS2-es korszak csúcsán szerettünk. De egy dekával sem többet. Minden ismerős. A kezdőszituáció, a karakterek, a dünnyögő dialógusok, még a látvány stílusa és a gyűjtögetni való ügyürkék-bügyürkék is. Aztán továbbhalad az egyszeri játékos, jönnek az első mozdulatok és az első precízebb mozgásokat igénylő ugrások... és mintha nem lenne minden a helyén. A kis kaméleon irányítása egész korrekt, de valahogy az előrefutásnál túl gyorsan akar kanyarodni. Ezt nagyon szokni kellett eleinte, de végül megbarátkoztam az irányítási jellegzetességekkel. Aztán az első világ kimaxolása után azok a bizonyos szkeptikus hangok is elültek a fejemben. Rá kellett jönnöm ugyanis, hogy a bevezető szekció direkt lett minden téren nosztalgikus; ezzel akartak nekem jegyet adni a kétmilliós retró-járatra.

ADATOK

KIADÓ
Team17 Digital

FEJLESZTŐ
Playtonic Games

MŰFAJ
platformjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.11.

ÁR
Steamen 40 euró (12 000 Ft.)

GÉPIGÉNY

Intel i5-2500 3.3 GHz, 8GB RAM, NVidia GTS 450, AMD Radeon 6850HD, 9GB HDD.

Banjo-Kazooie, avagy az elődök

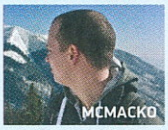
A cikkben is emlegetjük a Rare által életre hívott játékokat (Banjo-Kazooie). Ez a sorozat volt a Nintendo 64 egyik nagy dobása: a bolondos platformerben egy medvét és egy madarat irányíthattunk közösen, akárcsak most a Yooka-Laylee nem mindennapi hőseit. A Banjo-sorozat két teljes értékű részt élt meg és hatalmas siker volt, a harmadik epizód azonban sosem érkezett el – vagy legalábbis nem úgy, ahogy azt a rajongók szerették volna. Az Xbox 360-as Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts egy nem kicsit bizarr építős-platformer egyveleg volt, amit senki sem tudott hová tenni (játékosok és szakma). Magával vitte a szériát a sírba.

RÉGI-ÚJ ÉLMÉNY

Yooka és Laylee története egyébként az átlag rajzfilmszerű játékok szintjén mozog. A két állatka épp mindennapjait tengeti, amikor a közelben ólálkodó cég feje, a gonosz méhek őpohossága, Capital B (na, ez egy olyan angol szóvicc, amit nagyon nehéz megmagyarázni) el nem orozza a vidék összes könyvét, lexikonját, kódexét. Természetesen a vicces párosnak is lapul egy a készletben, amelyről kiderül, hogy nem is mindennapi darab. A benne rejlő információk alapján tulajdonosa akár a világuralmat is elérheti. Persze erről a dilis gyík és a habajka denevér mit sem tud – Laylee egyenesen poháralátétnek használja az ősi írást. Ám az nekik sem tetszik, hogy a szomszédban tanyát vert Hivory Towers megavállalat csak úgy szó nélkül lenyúlja a könyvet. Innentől pedig nincs megállás, a páros a méhvezér központjába iramodik, ott pedig könyvről könyvre (azaz pályáról pályára) járva gyűjtik a mágikus könyv szétszóródott lapjait.

A Pagie oldalak jelentik tehát a nagybetűs célt. Minden pályán több is található belőlük (lásd még a Mario 64 csillagait), sőt a központi helyszínként funkcionáló gyárban is fellelhető pár oldalacska. Ezek megszerzése néha tök egyértelmű – mászd meg a hegyet, juss el A-ból B-be, alkalmazd az újonnan szerzett képességet, váltsd be a kaszinóban nyert chipeket, hogy elérd a következő lapot és a többi. Máskor segíteni kell a helyszínen ragadt karaktereknek. A jutalom általában egy-egy Pagie lesz, amivel nemcsak a hőn áhított kimaxolás felé roboghat a dilis duó, hanem a következő pályák megnyitása és a már feloldott szintek kibővítése is megvalósulhat. Bizony, az oldalakkal nem csak az addig lezárt Grand Tome könyveket (azaz új világokat) nyithatjuk meg, hanem miután javarészt kipucoltunk egy felnyitott szintet, az adott Tome-ot felturbózhatjuk néhány feláldozott Pagie segedelmével. Így a tényleges pálya korábbi arculata kiszélesedik, mind széltében, mind hosszában, sőt magasságában is kibővül, így újabb küldetések, újabb Pagie-k és egyéb finomságok válnak elérhetővé a terepen. És akkor a szellemírókról, a bossokról, valamint a kalózkincsekről még szót sem ejtettünk.

ÉRTÉKELÉS



Végre minőségi platformjáték, mindenféle platformon. Nem tökéletes, de színes, szagos, szórakoztató!

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Benne van apai-anyai. Látványos, tartalmas, és még a retrón nevelkedett lelkünket is megsimogatja.

KONTRA
Nehézségi tüskék, másolt ötletek, itt-ott apró figyelmetlenségek, elsietett megoldások.

80%

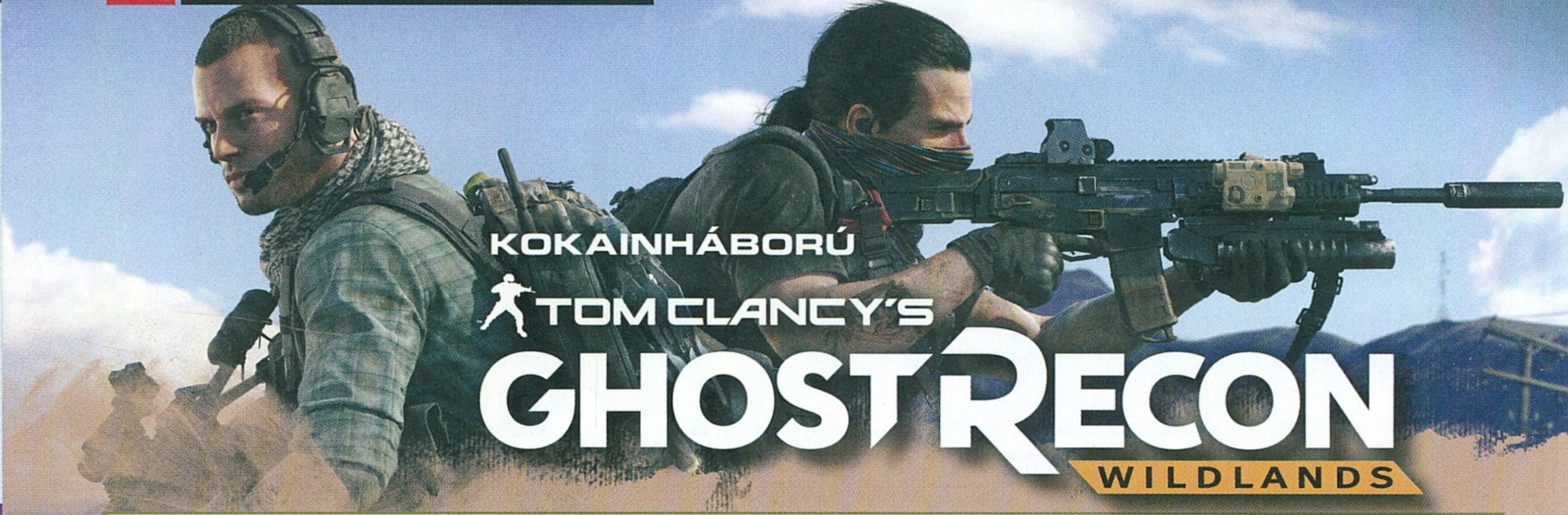
Aranyos platformer egy ártatlan korból, amikor még az érmék összegyűjtése jelentette a nagybetűs célt.

Az innovációnak nem sok nyomát találhatjuk egyébként, de a sok-sok újrahasznosított ötlet mellett pont az a jó, hogy minden a megszokott kereteken belül zajlik. A 2017-es színvonal a néha tényleg szájtátósan szép grafikán, illetve a tonnányi összehordott apróságon érhető tetten. Nincs olyan sarok, ahol ne lenne valami tennivaló, a pályák kibővülésével pedig a korábbi terep is új célokat rejthet. Rengeteg az NPC is. Ott vannak például az adott szintek saját szereplői, a csápos Dr. Puzz (akinek átalakító masinái fullosan az X360-as Klonoát idézik), vagy Rextro, akinek saját retró árkádparkja van, számos minijátékkal. A karakterek közül érdemes kiemelni Trowzert, a gatyás, állandóan mobilozó kígyót, akitől újabb mozdulatokat leshetünk el. Ott van Kartos, aki neve hangzásának ellenére nem egy ógörög félisten, hanem egy, a Donkey Kong Country-sorozatból is ismerős csille kocsi. De a mechanikus rágógumi-automatában lakó (!), kvízmániás Dr. Quack, vagy a pin-up lánykának sminkelt hűtő, Vendi is emlékezetes figura lesz. Utóbbitól egyébként buff jellegű tonikokat vásárolhatunk.

Egyszóval őrült, színes és olykor bizarr is a terepet benépesítő társaság – nem is tudom, hogy a befolyt Kickstarter-adományokból hány postakocsinyi vicces bélyegre futhatta a fejlesztőknek. Egy óriási gubanc van viszont a díszes gárdával: amíg a gagyogó szinkronhangok a kazettás N64-en még poénosnak számítottak, 2017-ben már zavaró a dolog. Mondhatni, megbocsáthatatlan bűn ilyennel húzni a játékosok agyát, de ellenpontként ott a tény, hogy a DKC-ban brillírozó David Wise, valamint Grant Kirkhope ex-Rare arcok kellemes és jól hangszerelt muzsikát tettek le az asztalra.

NYUGTÁVAL DICSÉRJÜK

Miközben a teszt sorait karcoltam a digitális papírra, végig azon járt az agyam, hogy a mostani kickstarteres bukták és az érdektelenségbe fulladó indie-csodák világában már az is nagy dolog, hogy a Yooka-Laylee ilyen formában napvilágot látott. Bár a program közel sem tökéletes, azért nagyjából hozza azt, amit a felfokozott várakozásokkal együtt is jósolt tőle az ember. A látvány csini, a tartalom ütős, a nehézség hullámzó, és olykor a szinteken, valamint a prezentációs kidolgozottságon is látszik, hogy nem volt idő/pénz/energia mindent egyenletes szintre pofozni. Olykor akadnak furcsa kameranézetből fakadó anyázások; a készítők a tesztkód mellé listát adtak a jelenleg ismert bogarakról és optimalizálatlan lokációkról; nem ritka a szögletesen vagy épp szimplán lezárt pályaszeglet; és a kihívás balanszán is lehetett volna még finomkodni egy kicsit. Viszont ennyi legyen az összes baj – a 3D-s platformjátékok száraz időszakában a Yooka-Laylee egy életmentő oázis marad. Univerzálisan ajánlható mindenkinek, kicsiktől azon nagyokig, akik kiskorukban a játék inspirációs forrásain nőttek fel.



KOKAINHÁBORÚ

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

[ÍRTA JOHNBART]

ÖTÉVNYI PIHENŐ UTÁN ÚJRA BEVETÉSRE INDUL AMERIKA LEGJOBB TITKOS ALAKULATA. A WILDLANDSBEN A GHOST-KÜLÖNÍTMÉNY A FUTURISZTIKUS FELSZERELÉST OPEN-WORLD MILIŐRE VÁLTJA, ÉS BÁR A CSERE NEM ROSSZ, MÉGSEM VAGYUNK TELJESEN ELÉGEDETTEK.

Bár a Ubisoft Paris a Ghost Recon: Wildlandsszel (innentől GR:W) dobta az Advanced Warfighterök (innentől GRAW) és a Future Soldier (innentől FS) sci-fi körítését, sejthető volt, hogy a múltidéző, realisztikusabb milió dacára az új etap még nem tér vissza a régi, keményvonalas taktikai FPS-vonalhoz. A brigád ehelyett a sorozat történetében újabb fordulópontot jelentő nyílt világot és a szabad kooperatív akciózást emelte ki az új epizód fő erényeiként, ebből pedig leszűrhettük, hogy a Ubi párizsi bázisán egy tartalmas, de újdonságokat nem tartogató open world akciójáték készül. Nos, a prognózis bejött, a GR:W ugyanis leginkább a 2012-es FS, a Far Cry 3 (innentől FC3), valamint a The Division (innentől TD) keverékeként írható le – a slusszpoén az, hogy ennek ellenére a GR:W a magasabb nehézségi fokozatain mégis ízig-vérig taktikai shooter, amely megfelelő csapat mellett nagyon erős co-op élmény is. Már ha épp nincsenek hálózati problémák, és túl tudjuk magunkat tenni a játékmenet bosszantó elemein.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Paris

MŰFAJ
taktikai TPS

INFO

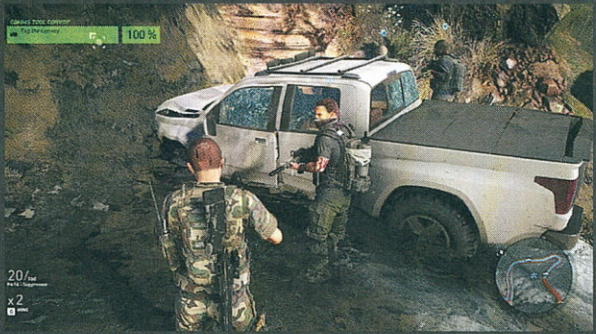
MEGJELENÉS
2017.03.07.

ÁR
Digitálisan és dobozosan is kb. 19 000 Ft.

GÉPIGÉNY
Intel Core i5-2400S 3.3 GHz, 6 GB RAM, GeForce GTX 660 VGA, 50 GB HDD.

„FIAM, MAGA KIFOGTA DÉL-AMERIKÁT!"

Ne rohanjunk viszont rögtön a zárótűzbe, helyette kezdjük a bevetés leírását az alapoktól! A GR:W tehát, a sorozat történetében először, egy nyílt világba dobja be az amerikai hadsereg címszereplő alakulatát, és abból is a robosztusabb fajtába. Négyfős Ghost-osztagunkat ugyanis egy fiktív, 2019-es Bolíviába hívja a kötelesség, azon belül is az ország egy 21 régióból álló, cirka 450 km2-es területére; összehasonlításképp, a GTA V San Andreasa „csupán" 126, míg az ArmA 3 Altisa 270 km2-en terpeszkedik! Bevetésünk narratív keretét egy több ügynökséggel közös hadművelet adja, melyhez az amerikai hadsereg szerény csapatunkkal, a CIA a hírszerzési feladatokkal, míg a DEA egy holttesttel járul hozzá – az országot



narkóállammá züllesztő Santa Blanca drogkartell ugyanis a játék elején tarkólövéssel jutalmazza az utóbbi szerv beépített ügynökének lebukását, mellé pedig bombát is robbant a helyi amerikai követségnél.

A Szellemek feladata a hadüzenetnek beillő merényletek megtorlása, ami a kartell darabokra szedését és vezetőinek semlegesítését jelenti. Ez persze nem lesz sétagalopp, a nyomasztó túlerőben lévő bűnszervezet mellett ugyanis a zsebükben lévő, Unidad néven futó bolíviai alakulat is sorban áll a fejlövésért. Segítségre csak a CIA-s forrásunktól és az ütőképesnek nem igazán nevezhető helyi gerillákról számíthatunk.

BOLÍVIAI KÖRUTAZÁS

Bár a GR:W az első pár órában szorosan fogja kezünket, az oktatómód szerepét betöltő küldetések kipipálása után bárhol

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

AMIT ELŐSZÖR FEJLESSZ!

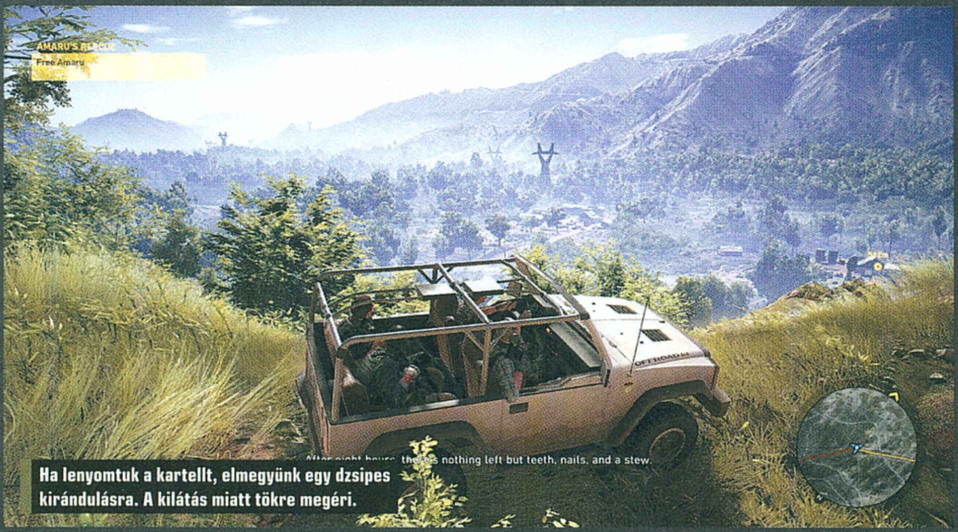
Minden Szellemnek javaslom, hogy az első skillpontjait és erőforrásait a drón üzemidejének (Battery) és hatótávolságának (Range) megnövelésére, valamint (szólómód esetén) a Sync Shot kimaxolására költse. A drón a könnyebb (2-3 koponyás) körzetekben a legfontosabb felderítőeszközünk, míg a felfejlesztett Sync Shot szólóban a korlátozott AI miatt a lopakodós akciózás alapeszköze.

VEDD AZT, AMI ROBBAN!

Bár a Szellemeknek lételeme az észrevétlen likvidálás, vannak esetek, amikor az erőszakos rajtaütés a célravezető megoldás – ilyenkor jön jól a C4 és az akna! E szeretetcsomagoknak jómagam a konvojok megállításánál és a rádióadások védelme során vettem hasznát: előbbi esetén a vezérautó elé rakott C4, utóbbi esetben pedig az átjátszó körüli utak aláaknázása lényegesen megkönnyíti a melót!

AKKOR EGYSZERRE!

Szólóban játszva cimboráink a korlátozott taktikai lehetőségeket láthatatlansággal és durva wallhack-kel ellensúlyozzák: a Sync Shottal kijelölt ellenfeleket az esetek 90%-ában akkor is kiszedik, ha azok beláthatatlan helyen vagy egy fal mögött tanyáznak. Ne légy hát rest használni ezt a kegyes csalást: ha egy bázisnál 2-4 fős ellenfélcsoportot találsz, intézd el őket, és kezdd onnan a behatolást!



Ha lenyomtuk a kartellt, elmegyünk egy dzsipes kirándulásra. A kilátás miatt tökre megéri.

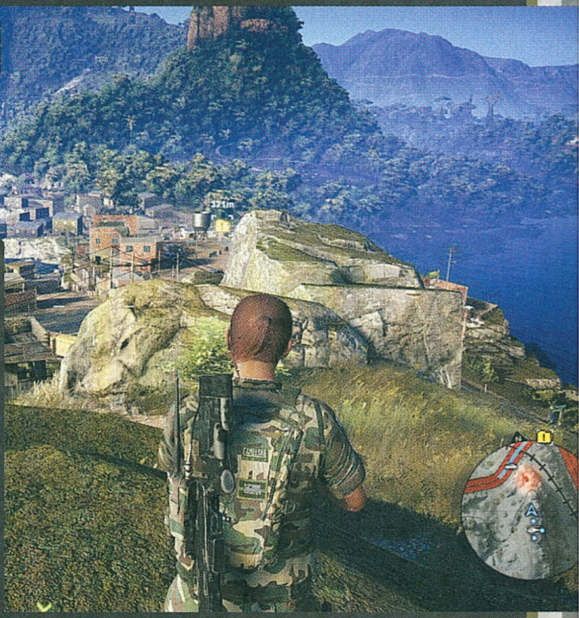
nekiállhatunk a kartell lebontásának (legalábbis elméletileg, ugyanis a TD-höz hasonlóan az egyes régiók eltérő nehézségi szinttel bírnak, amiken javallott fokozatosan keresztüllőnünk magunkat). A narratíva is ennek megfelelően épül fel: nincs hagyományos értelemben vett főszál, a főleg rádióbeszélgetésekkel és a menüben megnézhető videókkal hajtott sztori missziók a játéktér egyes régióira korlátozódnak. Ezek célja minden esetben az adott körzet kisfőnökének („buchon"-jának) semlegesítése, amely a célszemély aljasságától függően annak védőőrizetbe vételét, kinvallatását vagy épp likvidálását jelenti. A cél a szervezet aláaknázása lenne, azaz hogy a „kis" buchonokat kiejtve előcsaljuk a kartell négy „gazdasági" ágazatának (termelés, terjesztés, védelem, propaganda) az alfőnökeit, őket követően azok vezetőit, végezetül pedig magát a kartellvezért, az élő tetkóreklám El Sueño-t is.

Szép, nagy, tartalmas, csak elég repetitív: a Wildlands jelenleg ízig-vérig egy szokásos nyílt világú Ubisoft akciójáték, eddig 2017 Far Cry-ja vagy Assassin's Creedje.

Jól tippel persze a kedves olvasó, ha a fenti hadművelet mögé tömény grindet vizionál (ennek okaira később még visszatérek), tudhatták persze a párizsi támaszponton is, hogy nem lenne ildomos feleslegesen elnyújtani a drogellenes háborút. Épp ezért, a menüben listázott 26 célpont közül elég csak 12-t (köztük a négy ágazati vezetőből kettőt) semlegesíteni, hogy lefejezzük a kétes vállalkozást. Első blikkre pedig (és tudom, hogy ez most furcsán fog hangzani) nem is javasolt kimaxolni a kampányt, a katartikusabb befejezés ugyanis groteszk módon a félmunkáért jár! Spoilerek nélkül legyen elég annyi, hogy ekkor, bár nem kapunk pozitív befejezést, a lezárás legalább összhangban van elért eredményeinkkel; a szorgalmas osztagoknak ezzel szemben az összes célszemély semlegesítése után egy nevetséges, az azt megelőző cirka 40-50 órányi izzadást totálisan semmibe vevő lezárás a jussuk.

INGATAG DOMINÓK

Egy nyílt világú játék persze olyan, mint az élet (nem a finálé, hanem az oda vezető út számít), épp ezért a lelombozó befejezéseknél komolyabb



Nincs mese, a Wildlands a Ubisoft eddigi legszebb open world akciójátéka. A tartalom már persze más kérdés.

BÚCSÚ A SCI-FITŐL

Bár a GR:W a játékmenetének alapjait a FS-től örökölte, az új rész szakít az előző három rész futurisztikus vonalával: helyette a régi első és második etap realista miliője mellett tör lándzsát, dacára annak, hogy a széria idővonalához ez nem passzol. A sci-fis vonalat elindító GRAW ugyanis 2013-ban, míg a FS 2024-ben játszódik; közéjük ékelődik be a GR:W a maga realista 2019-ével. Miután a JSOC valószínűleg nem tenne keresztbe Ghostjainak azzal, hogy a GRAW-ból ismert high-tech felszerelés nélkül küldje harcba őket, logikus a feltételezés, hogy a GR:W egy reboot, és nem kapcsolódik a korábbi epizódokhoz – ezt viszont cáfolja, hogy a program több apró visszautalást is tesz elődjeire. Egyik társunk pl. Kozakot (a FS főhősét) emlegeti fel egy sztorizgatása alatt, CIA-s összekötőnk ugyanakkor a játék elején a 2001-es első rész orosz puccsát hánytorgatja fel.

MŰHOLDAS SEGÍTSÉG

A minitérképen (az Extreme szintet kivéve) rendszeresen látni sárgás vagy lilás színű pacákat – ezek ellenséges harcosokat jeleznek egy adott területen. Ellenlábasaink pontos helye akkor jelenik meg a térképen és a képernyőn, ha távcsővel, drónnal vagy fegyverünk irányzékával bejelöltük őket – minél halványabb a pacák a minimapon, annál kevesebb felfedezendő ellenfél maradt az adott területen.

AJÁNDÉK LÓNAK...

...túrós a táska, avagy bár csábító lenne ellenfeleink és az elintézett buchonok flintáit kézbe venni, jómagam nem nagyon javaslom az ellenséges felszerelés használatát, egyszerűen azon okból kifolyólag, mert a Gunsmithben nem testreszabhatóak, döntő többségükön pedig nincs hangtompító. Az igazi nyalánkságok a pályán elszórt fegyverládákban várnak ránk, szánd hát rá az időt a felkutatásukra!

KONVOJ!

Szólómódban eléggé meg lehet szenvedni a konvojos küldetésekkel, az elfoglalandó teherautókra ugyanis a rosszul időzített C4, és társaink zárótüze is állandó veszélyt jelent. Nincs viszont minden veszve akkor sem, ha megsemmisül a céljármű, a roncsban ugyanis megmarad az ellopható ellátmány fele – vigasztdjnak az sem rossz, főleg, hogy úgy is kellemes mennyiségű erőforrást kapunk.

DURVÁN ÉS HANGOSAN!

A Szellemek legjobb barátja a hangtompító, vannak azonban esetek, amikor érdemes lecsavarni a flintákról a szupresszort. A Network Station és a Radio Protection mellékküldetéseknél pl. garantált a nyílt tűzharc, de nincs értelme sunnyogni akkor sem, ha egy küldetés alatt megszólal a riadó. Ha nem oldottad ki a jobb hangtompítókat, csavard le őket amint felfedezted, úgy nő a mordályok sebzése!

BOLÍVIAI ÉLMÉNYTÚRA

A GR:W Bolíviája nemcsak hatalmas és gyönyörű, hanem dugig van tömve tennivalókkal is, amelyeket tetszőleges sorrendben, szóló és co-op módban, saját szájízünk szerint teljesíthetünk. Lássuk, milyen tennivalók várnak ránk a gyönyörű, ámde veszélyes dél-amerikai országban, és milyen jutalmakat kapunk azok teljesítéséért!

FŐBB FELADATOK:

FONTOS INFORMÁCIÓK (MAJOR INTEL):

FELADAT: Az adott régió kulcsszemélyével (avagy „buchonjával") kapcsolatos információk megszerzése.

JUTALOM: Új sztoriküldetés a régióban.

MEGJEGYZÉS: Egy régióban mindig több fontos infó található, mint kioldható sztoriküldetés, így nem kell (és nem is tudjuk) az összes infót begyűjteni.

SZTORIKÜLDETÉSEK (STORY MISSIONS):

FELADAT: A Santa Blanca kartell gyengítése, a régió vezérének felkutatása és semlegesítése.

JUTALOM: Nagy mennyiségű XP, esetleg új sztoriküldetés. Ha a küldetés során semlegesítjük a körzet buchonját, nagy mennyiségű erőforrás és valamilyen tárgy (ruhadarab, fegyver stb.) is üti osztagunk markát.

INFORMÁCIÓK:

HÁTTÉRINFORMÁCIÓK (KINGSLAYER FILES):

FELADAT: A Kingslayer-hadművelettel kapcsolatos anyagok begyűjtése.

JUTALOM: A menüben megszemlélhető videók, képek és audioanyagok kioldása.

INFORMÁCIÓFORRÁSOK (INTEL):

FELADAT: Az adott régióban fellelhető tárgyak és mellékküldetések felfedésére szolgáló források felkeresése. Ezeknek három fajtája lehet:

a.) Notebookok, dokumentumok – egyszerűen használjuk őket!

b.) Szövetséges gerillák – beszéljünk velük!

c.) Santa Blanca sicariók – fogjuk el és hallgassuk ki őket!

Az adott forrás fajtáját a térképen lévő leírás jelzi.

JUTALOM: Megjelenik a kiválasztott típusú tárgyak vagy mellékküldetések pozíciója a térképen.

MEGJEGYZÉS: Ha a körzet összes gyűjtögetnivalóját és mellékküldetését fel akarjuk fedezni, több forrást is fel kell keresnünk.

BEGYŰJTHETŐ TÁRGYAK:

FEGYVEREK (WEAPON CASES):

FELADAT: A régióban elszórt fegyverládák felkutatása és kinyitása.

JUTALOM: Új, a Gunsmithben testreszabható fegyver.

FEGYVERKIEGÉSZÍTŐK (WEAPON MOD CASES):

FELADAT: A területen elszórt kiegészítő dobozok felkutatása és kinyitása.

JUTALOM: Új, a Gunsmithben megjelenő fegyverkiegészítők.

MEDÁLOK (MEDALS):

FELADAT: A területen elszórt Santa Blanca-plecsnik begyűjtése.

JUTALOM: Plusz skillpont.

KITÜNTETÉSEK (BONUS MEDALS):

FELADAT: A területen elrejtett Santa Blanca kitüntetés begyűjtése.

JUTALOM: Passzív bónusz valamelyik fejleszthető skillhez.

MELLÉKKÜLDETÉSEK:

A.) RAJTAÜTÉSEK (SUPPLY RAIDS):

FELADAT: Nagy mennyiségű ellátmány zsákmányolása a kartelltől. E küldetéseknek három fajtája van:

- Helikopter lopás (Chopper Raid): A feladat az ellátmánnyal megpakolt helikopter ellopása.
- Repülőgép lopás (Plane Raid): Ugyanaz, mint fentebb, csak ekkor egy repülőt kell meglovasítanunk.
- Konvoj támadás (Convoy Raid): Egy közúti konvojt kell megállítani, és nyomkövetőt rakni az ellátmányt szállító teherautóra.

JUTALOM: Nagy mennyiségű erőforrás az elérhető négy javadalmazás valamelyikéből (ennek fajtáját a küldetés ikonja jelzi, ha kijelöljük a térképen):

- Élelem (Food Rations)
- Orvosság (Medication)
- Kommunikációs felszerelés (COMM Tools)
- Üzemanyag (Gasoline)

B.) GERILLA AKCIÓK (REBEL OPS):

FELADAT: A kartell kommunikációjának összezavarása, a tagjaik megfélemlítése, a gerillákat támogató propaganda-akciók végrehajtása. E küldetéseknek öt fajtája van:

- Megfélemlítés (Intimidation): A feladat egy sicario elfogása és megfélemlítése.
- Propagandaadás (Radio Protection): Indítsunk be és védjünk meg egy rádiótranszpondert, amíg az a gerillák propagandaadását sugározza.
- Rádiótornyok leállítása (Radio Tower Deactivation): Kapcsoljunk le egy rádiótornyot, majd hajtsunk szélsebesen egy másik átjátszótoronyhoz, és deaktiváljuk azt is!
- Állomásfoglalás (Network Station Raid): A kartell kommunikációs központjainak kipucolása. Robbantsunk gránátot vagy C4-et az egyik ajtón, majd hatoljunk be, és hackeljük meg a berendezést!
- Ellátmány felkutatása (Supply Tag): Elveszett ellátmány felkutatása és megjelölése az ellenállóknak.

JUTALOM: A gerillaakciók teljesítésével a következő, a parancsmenüben elérhető segítségeket oldhatjuk ki és fejleszthetjük:

- Járműbekérés (Vehicle Drop): Az ellenállók egy járművet dobnak át nekünk (a segítség szintjétől függően egy dzsipet, egy páncélautót vagy egy helikoptert).
- Zsoldosok (Gun for Hire): Az ellenállók pár harcost küldenek támogatásként, minél többet fejlesztünk a segédleten, annál többet!
- Tüzérségi támogatás (Mortar): Az ellenállók aknavetővel szórják meg a megjelölt helyet. Minél fejlettebb a segédlet, annál több töltettel.
- Elterelő hadművelet (Diversion): Az ellenállók a megjelölt helyre egy osztagot küldenek, hogy elvonják előlünk a Santa Blanca erőit. Minél fejlettebb a segédlet, annál nagyobbat.
- Terepszemle (Spotting): A megjelölt területen az ellenállók őrszemei megjelölik nekünk az ellenséges harcosokat. Minél fejlettebb a segédlet, annál nagyobb területen.

A sicariók zöme állítólag ex-katona, de nekem civil gamerként van annyi józan eszem, hogy ne hajtsak egy gatlingágyú elé.

probléma, hogy a GR:W nem tudta elkerülni a kiadó többi akció-kaland sandbox játékának rákfenéjét sem, azaz a hosszú távon monotonitásba fulladó grindet. A játék mind a 21 körzetében teljesen azonos szabályok szerint végezzük az aknamunkát: először is, felkutatjuk a régió sztori küldetéseit megnyitó információforrásokat, azt követően abszolváljuk az általuk megnyitott bevetéseket, végezetül pedig lenyomjuk a körzet azután megnyíló „bossharcát". Eközben felkutathatjuk a területen lévő mellékküldetések és a begyűjthető fegyverek/kiegészítők pozícióját felfedő forrásokat is, hogy aztán persze azokon is átgrindeljük magunkat. Amint pedig az összes ikont letakarítottuk az adott járásban, továbbállhatunk, és a következő régióban újrakezdhetjük az elejéről az egész folyamatot.

Leírva ez nem hangzik rosszul, és az első 8-10 órában nincs is gáz az eljárásrenddel, amikor viszont már az ötödik-hatodik körzetben kezdjük újra a fenti procedúrát, fedett akciónk rettentően rutinszerűvé válik. A beütő monoton grindelésen persze segíthet, ha ignoráljuk a külön keretes anyagban kitárgyalt mellékküldetéseket, egyrészt mert azok bónuszai, bár nem rosszak, de Extreme szint alatt nem létfontosságúak a sikerhez, másrészt pedig mert azokkal ellentétben a sztori küldetések változatosabbak, még ha alapjaik ugyanazon öt variáció köré is épülnek (nevesül kövessünk/raboljunk el/öljünk meg valakit, vagy lopjunk el/robbantsunk fel valamit).

JACK RYAN NYOMDOKAIN

Noha az elődök háborús konfliktusai után érdekes döntésnek tűnhet, hogy a Ghost-osztag a GR:W-ben egy drogkartellt rak helyre, a témaválasztás nem idegen egy Tom Clancy címtől, a volt mester egyik könyve, a Jack Ryan-sorozatba tartozó, itthon Kokainháború néven kiadott Clear and Present Danger ugyanis hasonló történetet mesél el: a regényben a CIA és az amerikai hadsereg egy kolumbiai drogkartell ellen kezd titkos háborúba az USA elnökének nyomására. Érdekesség, hogy bár a könyvnek nincs köze a Ghost Reconhoz, a Rainbow Sixhez annál inkább: Domingo Chavez, a különítmény későbbi vezéralakja ugyanis ebben a kötetben is jelentős szerepet játszik.

NÉGYEN AZ ESŐBEN

A fenti szabotázsmunka szóló és online co-op módban is elérhető – előbbi esetben három AI társ tart velünk a dél-amerikai last minute-re, míg az utóbbi maximum négyfős partikat jelent (maximum, mert co-opban az üresen maradt helyeket nem tölti fel az AI). Ami az előbbi módot illeti, bár Bolívia kipucolása offline is lehetséges, a Wildlandset érezhetően az online szegmens köré tervezték, a single player élmény ugyanis, bár szórakoztató, a gépi társak korlátai miatt mégis minden ízében félkésznek hat. A FS-höz hasonlóan partnereinknek nem adhatunk külön-külön utasításokat (helyette egyszerre zavarhatjuk el őket a célkeresztünkkel megjelölt ponthoz), tűzparancsnál nem jelölhetünk ki nekik célpontokat és tüzelési irányt, járműveket pedig nem tudnak vezetni. Útkeresésük szintén nem százas – olyannyira, hogy a frusztrációt megelőzendő módon ellenfeleink nem törődnek velük, amíg észre nem vesznek minket (vagy be nem zavarjuk őket a rosszarcúak közé), az elkötött járművekbe pedig automatikusan beteleportálnak, ha otthagyjuk őket az út menti porban. AI fegyvertársaink egyetlen erénye így csak a FS-ből átörökölt Sync Shot opció: a sci-fi elődhöz hasonlóan ezúttal is

A fiúk feszülten figyelnek, miközben a CIA-s kapcsolatunk épp elspoilerezi nekik a Vadászat a Vörös Októberre végét.

lehetőségünk nyílik maximum négy ellenfél csendes, összehangolt leterítésére, ebben pedig, aláírom, nagyon jók a srácok. Olyannyira, hogy a halálpontos lövéseiknek a beláthatatlan hegyoldal és a vastag betonfal sem jelent akadályt, ami egyébként megmagyarázza a Sync Shot támadások között kivárandó, teljesen önkényes félperces limitet, valamint azt is, hogy miért kell a skillfán külön megtanítanunk elitharcos társainkat arra, hogy egyszerre 2-3 ellenfelet is el tudjanak intézni.

A fenti kompromisszumok okán a GR:W így co-op módban teljesedik ki igazán, de ott is csak akkor, ha összeszokott csapattal vagy ismerősökkel játszunk. Taktikai lehetőségeink ekkor a csapattagok különálló mozgása és a rugalmasabb járműhasználat miatt lényegesen kibővülnek, az észjáték pedig magasabb szinteken kötelező is: már Regular és Advanced fokozaton is javallott az óvatos harcmodor (bár lebukás esetén a nyílt tűzharc ekkor még menthető), Extreme szinten viszont tényleg lopakodva kell játszani. Amellett, ugyanis, hogy ekkor a minitérképünk nem jelzi az ellenfelek hőtérképét, a kartell sicariói és a Unidad katonái sokkal gyorsabban kiszúrják osztagunkat, gáz esetén pedig karaktereink 2-3 pontos találattól padlót fognak. Betonstabil taktikát és állandó összjátékot követelő, könyörtelen játék ekkor a Wildlands, főleg ha a kezelőfelület segédleteit, pl. az ellenfelek FC3-ból átemelt megjelölését is kikapcsoljuk. A játék ekkor már-már a klasszikus FPS-epizódokat is megidéző kihívást nyújt, feltéve, hogy épp nincs lag, és hús-vér társaink nem tűnnek el a bolíviai levegőben kapcsolódási hiba miatt, ami a teszt írásakor azért megesett párszor. Ja, és feltéve, hogy az osztag tagjait nem zavarja, hogy a pályán begyűjthető fegyvereket és ellátmányt mindenkinek össze kell szednie, azok ugyanis nem oszlanak meg automatikusan a parti tagjai között.

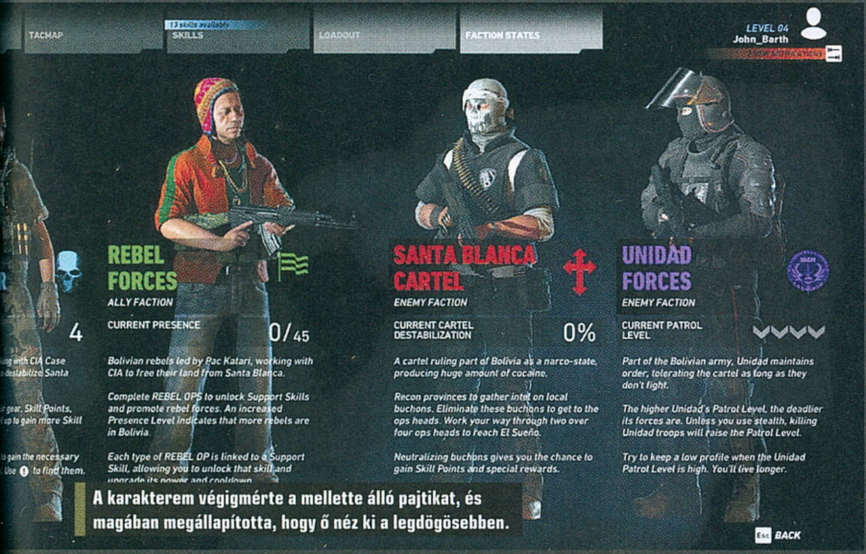
EGY PISZKOS AKCIÓ

A GR:W terepe tehát nagy, változatos, és tömve van tennivalóval, az idővel beütő monotonitás, a co-op mód jelenlegi hálózati problémái, és a csökevényes szóló AI miatt viszont a játékmenet nem úszta meg harctéri sebek nélkül a bevetést. Épp ezért zavaró, hogy akcióinkat további bosszantó apróságok is tarkítják. Nem értem például, hogyha egyszer a Ubinál büszkén hivatkoztak arra, hogy a dinamikus napszakváltozás kihat ellenfeleink viselkedésére (ergo az éjszaka jobban kedvez a lopakodós játékmenetnek), mégis miért nem lehet a gyorsutazási pontoknál gyorsvárakozni, és meghatározott napszakhoz tekerni az in-game órát (főleg, hogy ez a lehetőség már a 2007-es Far Cry 2-ben adott volt). Ha pedig már Far Cry 2: mégis miért éled újra idővel minden ellenfél az egyszer már kipucolt városok

AZ IGAZI DROGHÁBORÚ

Bár a bolíviai kormánynak nem tetszett, hogy a Ubisoft a GR:W-ben narkóállamként festette le az országot, a francia fejlesztők portréja nem légből kapott, Bolívia ugyanis (Peru és Kolumbia után) sokáig a harmadik legnagyobb drogforrásnak számított: 1995-ben minden nyolcadik bolíviai közvetve vagy közvetlenül, de kokain előállításából kereste kenyerét. Bár a '80-as és '90-es években az amerikai Kábítószer-ellenes Hivatal (a DEA) támogatásával a Plan Dignidad művelet keretében jelentősen visszaszorították a termelést, 2008-ban Evo Morales elnök úgy döntött, hogy az erőszakos eszközök helyett inkább gazdasági támogatással próbálja rávenni a földműveseket, hogy a kokacserje helyett más terményt (pl. kávét) termesszenek. A terv be is jött, 2010 és 2011 között ugyanis 12%-kal csökkent a kokacserje-ültetvények területe az országban, épp ezért meglepő, hogy idén márciusban, szintén Morales elnök törvényileg engedélyezte, hogy a duplájára növeljék azok területét.

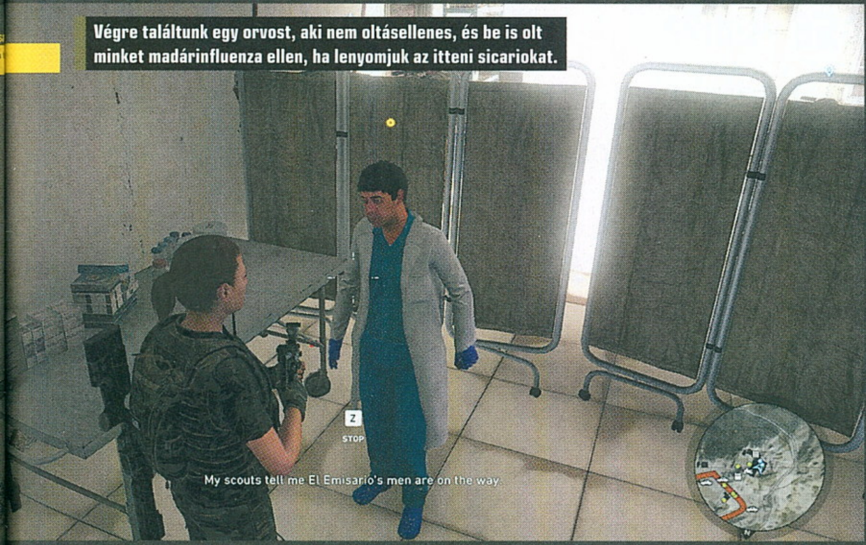
Lazák ezek a sicariók, a koromsötétben simán dumcsiznak minden fényforrás nélkül.



A karakterem végigmérte a mellette álló pajtikat, és magában megállapította, hogy ő néz ki a legdögösebben.

és bázisok területén? Ez ugyanis épp a játék lényegét, a kartell felszámolását dönti romba: egyszerűen nem érezni, hogy akcióinkkal valóban ízekre szedjük a bűnszövetkezetet – aknamunkánk egyetlen fokmérője csupán az, hogy idővel egyre több felakasztott civil holttestet és gerillát látunk a pályán. Ez pedig valljuk be, minden, csak nem a „tevékenységünkre dinamikusan reagáló, élő-lélegző világ" – főleg mert járőröző gerilla szövetségeseink önmaguktól meg sem támadják a kartell tagjait, amíg utóbbiak fel nem fedeznek minket. Ezek után már fenn sem akadok az olyan apróságokon, hogy pl. miként kerül vissza hátizsákunkba a tőlünk 100 méterre leállított drón, vagy azon, hogy miért nem kerülnek a leölt ellenfelektől zsákmányolt fegyverek az eszköztárunkba – utóbbiakat csak a világban elszórt ládák kinyitásával oldhatjuk ki.

Fontosnak tartom ugyanakkor megjegyezni, hogy technikai téren a Wildlands a fentiek dacára is rendben van. A mozgáskultúra, a gunplay és a karaktergenerálás mind jól sikerült (személy szerint a TD-re emlékeztetnek), a ballisztikai modell pedig, főleg távcsöves fegyverek esetén, kellően realisztikus: a kilőtt golyónak sebessége és röppályája van, ellenfeleink és hőseink pedig taktikai shooter okán nem zabálják az ólmot. A FS-ből átemelt, ott jól működő elemek (azaz a Gunsmith testreszabási rendszer, a felderítő drónok és a Sync Shot mechanika) itt is klappolnak, a fejlődési fa viszont (a szintén a TD-re hajazó



Végre találtunk egy orvost, aki nem oltásellenes, és be is olt minket madárinfluenza ellen, ha lenyomjuk az itteni sicariokat.

ÉRTÉKELÉS

Tartalmas, gyönyörű, szórakoztató, ámde összecsapottnak érződő taktikai sandbox, amely összeszokott társasággal játszva teljesedik ki igazán.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Hatalmas és gyönyörű nyílt világ, szolid taktikai-lopakodós játékmenet, ismerősökkel pedig nagyon erős co-op élmény, főleg Extreme szinten...

KONTRA

...ha épp nincsenek hálózati problémák. A szólómód ugyanakkor félkész, a fizika többnyire botrányos, a játékmenet pedig tobzódik az átgondolatlanságokban.

73%

erőforrás-gyűjtögetős szisztémájával) elég komoly farmolást kíván. Épp ezért szerencse, hogy pár kulcsfontosságú skillt leszámítva (erről lásd a tippjeinket) e vonulat nem túl hangsúlyos, ami persze a taktikai műfaj okán érthető és kívánatos fejlemény is.

BOLÍVIA, TE CSODÁS!

Ha van viszont terület, ahol a Wildlands remekel, az mindenképpen a grafika: a program Bolíviája ugyanis egyszerűen fenomenálisan fest! Az AnvilNext 2.0 motor által képernyőre rajzolt világ hatalmas és változatos, a látótávolság elképesztő, az időjárási effektek pedig a holdvilágos éjszakától a hajnali napfelkeltén át a köddel, esővel bezárólag mind remekül mutatnak (tessék csak megnézni az eső képezte tócsákat és a járműveken gyöngyöző esőcseppeket). Az optimalizáció szintén rendben van: a kétéves, i5-4690-es procival és GTX 970-es VGA-val szerelt vasamon High-Ultra beállítások mellett 50-60 fps között hasított a játék full HD felbontáson, épp ezért kár, hogy a vizuális dicsőséghez sem az audiofront, sem a fizikai réteg nem ér fel. Előbbi téren hamar monotonná váló traktusok és erősen hullámzó színészi játék, utóbbi téren pedig nevetséges fizikai modell és kissé nyögvenyelős járműirányítás a Ghost-osztag osztályrésze (az viszont tény, hogy a törésmodell elég látványosra sikerült).

TALÁLKOZUNK LA PAZBAN?

A GR:W tehát egy hatalmas katonai homokozó, amely a szóló és co-op szegmensével, valamint a részletesen testreszabható nehézségi beállításaival mind az árkád lövöldözésre vágyókat, mind a taktikai shooterek veteránjait megpróbálta Bolíviába csábítani. Bár eme aspirációját alapvetően elérte (bevallom, én a fentebb taglalt rengeteg hibája ellenére is élveztem a játékot), tény, hogy alig van olyan eleme, amelybe ne lehetne belekötni, és hogy az ötéves fejlesztési idő dacára is több téren az összecsapottság érzetét kelti. Kíváncsian várom hát, hogy miképp alakul a játék jövője, mivel a TD példája megmutatta, hogy a kiadó képes döcögős helyzetből is fordítani – reméljük, hogy e tendencia a Wildlands esetén is érvényesül majd, és hogy idővel több lesz, mint (Chocho szavaival élve) „a Ubisoft idei szokásos open world játéka". A Ghost Recon-sorozat ugyanis megérdemelne egy újabb sikeres, jól összerakott címet.

VIRÍTSD A LÓVÉT!

A GR:W külföldi mércével nézve sem olcsó játék, hát még ha a hazai pénztárcák szemszögéből vizsgáljuk: míg az alapjáték cirka 19 000 Ft-ba fáj, addig a két sztori DLC-t tartalmazó Season Pass 12 000 Ft-ért kapható a Ubi Store-ban. Épp ezért vérlázító, hogy a kövér vételárak mellett a program igen erős mikrotranzakciós vonalat is kapott, ráadásul olyat, amely a játékmenetre is erősen kihat. A főmenüből elérhető in-game boltban a kozmetikai cikkek (ruhák, emblémák, festések stb.) mellett ugyanis a játéktéren begyűjthető fegyvereket és kiegészítőket is azonnal kioldhatjuk, a felszerelés mellett pedig az akciók során kapott XP-t megduplázó, két-, négy- és nyolcórás boostereket is vehetünk. Bár a durva pay-to-win vonal szóló és co-op mód esetén annyira nem igazságtalan, egész más lesz a leányzó fekvése, ha befut a megjelenéskor már beígért nyolcfős PvP mód...

PC GURU SHOW!

2017 ÁPRILIS 22-23.

hungexpo

Itt a tavasz, vele pedig az év első PC Guru Show-ja, melynek keretében ismét szeretettel várunk benneteket a Hungexpón. Az április 22-23-i hétvégén megrendezett rendezvényen játékbemutatók, gurusok, játékok és számtalan meglepetés vár rátok.

Várhatók:

- gamer PC-k
- játékbemutatók
- a gurusok java
- kipróbálható játékok
- helyi akciók
- és még sok minden más!

TOVÁBBI RÉSZLETEK ÉS JEGYVÁSÁRLÁS:

SHOW.PCGURU.HU

FRISS HÍREKÉRT KÖVESD A PC GURUT AZ ALÁBBI OLDALAKON:

www.show.pcguru.hu | www.pcguru.hu | facebook.hu/pcguru

KULTIDÉZÉS

THIMBLEWEED PARK

[ÍRTA **MCMACKO**]

NINCS MESE, HA EGYSZER A KALANDJÁTÉKOK FÉLISTENE ÚJ PRODUKCIÓVAL KÉSZÜL, AKKOR OTT VALAMI NAGYON NAGY DOLOGNAK KELL TÖRTÉNNIE. A THIMBLEWEED PARK UGYAN NEM VÁLTJA MEG A VILÁGOT, DE MEGMUTATJA, HOGY 2017-BEN IS REMEK MÓKA PIXELEKRE KATTINTGATVA KALANDOZNI.

A Ron Gilbert megcsinálta. Pont. Ezzel véget is érhetne a cikk, de természetesen nem akarjuk a kedves olvasók elől visszatartani a lényeget. A kétszeres finanszírozást elérő Kickstarter-kampány már eleve sikert szavatolt: a fejlesztők Ron Gilbert kapitánysága alatt a nyolcvanas-kilencvenes évek Lucasarts kalandjait próbálták megidézni, a Maniac Mansion és a későbbi SCUMM-motorral készült játékok szellemében. Ki az, akinek a reneszánszát élő point and click műfaj idejében pont ne lenne ilyesmire ingerenciája? A közönség a pénztárcával előre szavazott, a játékosok pedig a Thimbleweed Park érkezésével elégedetten dőlhetnek hátra a karosszékben.

Ezt nevezzük mi klasszikus point-n-click kalandjátéknak! Olyannyira klasszikus, hogy ránézésre vagy 30 évesnek tűnik.

LYNCHRE HANGSZERELVE

Ismeritek azt a viccet, mikor két nyomozó, egy szellem, egy bohóc és egy játékfejlesztő találkoznak? Hát most végig is játszhatjátok! A Thimbleweed Park öt szereplőt enged rá a cselekményre, aminek során egy gyilkosságot és egy magasabb szintű rejtélyt kell körbeszimatolni. A nyolcvan főt számláló városka kellően bizarr helyszín. Megtalálni benne a Lynch-féle sötét Americanát, a korábbi Lucas játékok húsbavágó atmoszféráját, a Gilbert-iskola humorát (naná!), és minden olyan furcsa figurát, amelytől egy sztori vezérelte kalandjáték érdekes és izgalmas lehet. A történet során a karaktereket menet közben is váltogathatjuk, bár annyira nincs kihegyezve a keresztbe logikázós téma, mint például a nemrég újra kiadott Day of the Tentacle esetében. A feladatok iránymutatásában mindig van némi támasztékunk, de a városka területe még így is eléggé szabadjára engedi a játékost a felfedezésben.

Ez a szabadság amúgy nem rossz dolog – a Thimbleweed Park SCUMM játékoktól átemelt interfésze pedig szuperkönnyűvé teszi a navigálást. Minden úgy megy, ahogy régen megszokhattuk, sőt még annál is olajozottabban (hivatalos Xbox One-verzió végett még kontrolleres irányítást is implementáltak a programba). Egyedüli gikszer, hogy a dialógusokat nem tudjuk egérrel továbbkattintani. Na, bumm! Kisebb sirám még, hogy a sok duma között olykor elveszik a lényeg, a történet pedig néha képes szétcsúszni. Ezt annak ellenére sem tudjuk maradandóan megbocsátani a játéknak, hogy ezzel is mintha csak a forrásként használt Twin Peaksre szeretne hajazni a forgatókönyv.

A klasszikus point and click kalandjátékos mechanikát durvább szintre emelő második nehézségi fokozat is érdekes adalék, amely nemcsak a tutorialt hagyja ki, de bedob a képbe egy csomó plusz feladványt is. Így pár lépéssel tovább tart majd a feladatok kibogozása. Profiknak is ajánlott lehet először kazuárban végigmenni a játékon, csak a rend kedvéért, hogy aztán másodjára is nekiessünk, immár magasabb kihívással. Elakadni mindkét módban lehetséges, de túlságosan agyonbonyolított, kifacsart dolgokkal nem sűrűn fogunk találkozni.

ADATOK

KIADÓ
Terrible Toybox

FEJLESZTŐ
Terrible Toybox

ÉRTÉKELÉS

Minden egyes szerelmeslevélnek örülök, ami a megboldogult játékos gyermekkoromnak szól.

GÉPIGÉNY

2,0 GHz CPU, 4 GB RAM, Intel HD 3000, 1 GB HDD.

TÁLALÁS: **80%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO
Jóféle kalandjáték, okos felépítés, ütős atmoszféra, sok-sok kikacsintás.

KONTRA
A sztori nagyobbat is durranhatott volna.

85%

PIXELVADÁSZAT?

A játék külalakja a kilencvenes évek elejének megoldásait idézi. Bizony, a korai kickstarteres már-már tényleg Maniac Mansion-ös látványtervek generációt ugrottak, és még így is meglepően hiteles a látványvilág. A bevilágítás megjelenése váratlan fordulat a látványban – a különböző lámpák fénye megfesti a környezetet és a karaktereket. Egyedüli furcsaság a külcsínben, hogy a hátterek és a kezelői interfész alapvetően összhangzatban lévő pixelméretétől elütnek mind a szöveges feliratok, mind pedig bizonyos háttérelemek (madarak, átskálázott karakterek). Az amúgy egységes látvány nagy érdeme még, hogy a felskálázott VGA jellegű képben általában pixelvadászat nélkül is rátalálhatunk a lényegre. A játék zenéje sem piskóta: kifejezetten illeszkedik a sötét atmoszférához, egyben azt a pajkos humort is viszi a hátán, amelyet remek szinkronon keresztül is megkap a játékos.

Mindenképp ajánlott darab a Thimbleweed Park, amely nem hoz forradalmat, de az ígéreteit maradandóan beváltja. Az atmoszféra úgy szippantja magába az embert, mint a régi klasszikusoknál. A dialógusok mindenféle erőltetés nélkül jópofák. A feladványok észszerűek, a kikacsintások pedig magasabb szinten is összekötik a játékot a játékossal. Azt hiszem, a kickstarteres támogatókkal együtt sokan pontosan ezt vártuk egy új Gilbert-kalandtól.

ARCCAL A VASÚT FELÉ

Train Sim World: CSX Heavy Haul

[ÍRTA GEBBBE]

Gyerekként három karrierlehetőség közül akartam választani: kukásautót, autóbuszt vagy mozdonyt szerettem volna vezetni. Természetesen nem így lett, de arról álmodni sem mertem, hogy egyszer úgy tehetem majd meg ezek mindegyikét, hogy ki sem mozdulok otthonról.

A szimulátorok végeláthatatlan sorából nehéz kiemelni olyat, amivel bármikor órákat el tudok tölteni, de a vonatozás mindig külön helyet foglalt el a szívemben. Legnagyobb kedvencem a Trainz-sorozat volt, még az Auran gondozásában. Hazánkban, hála az égnek, szakértő kezekbe került, a mai napig létező modellezőközösség épült rá, tagjai pedig szívesen segítenek bármiben. Amiért viszont mindez az eszembe jutott, az nem annyira kellemes dolog, sőt inkább bosszantó. Ugyanis március közepén megérkezett a Train Sim World: CSX Heavy Haul (továbbiakban TSW), és előhozta azokat az emlékeket, amiket soha nem szerettem volna újra átélni. Na, de nem lövöm le a poént rögtön az elején, kicsit járjuk körül az új üdvöskét.

Jelen tesztalanyunk a Dovetail Games szülőszobáján jött világra, ahol sajnos előfordulnak éveken átívelő vajúdások is. A vasút témájánál maradva nem is kell messze mennünk, hiszen a kettes kórteremben fekszik az évről évre átnevezett Train Simulator – ez jelenleg a 2017-es címkét viseli –, ami nem kevesebb, mint 337 (!) DLC-vel rendelkezik. Az eurósított értéke is ilyen szép kerek szám, méghozzá 4767,63 euró (majdnem 1,5 millió forint). Ne rohanjunk rögtön a pénztárakhoz, én a Steam nyári vásárát azért megvárnám ezzel. A srácok azonban nem csak a vasút berkeiben mozognak otthonosan, jó példa erre a Euro Fishing: egy nagyon kellemes játékot sikerült gyakran kifagyó bughalmazzá varázsolniuk, nemcsak PC-n, hanem Xbox One-on is.

„Vonatra szállni élvezet, gyorsabban száll, mint a képzelet, de mivel villany, nem pöfög, szívem ezér' sem köhög." - Chocho

AMIKOR TEHER A VONAT

A TSW a CSX vasúttársaság munkájába enged betekintést, amely Kanadában és az USA területén majdnem 40 000 kilométernyi vasútvonallal rendelkezik, elképzelhetetlen mennyiségű és súlyú rakományt mozgatva meg így. A játék területe persze nem ilyen hatalmas. Földrajzilag Sand Patch Grade vasútvonalain járunk, ez körülbelül 160 km-es útvonalat jelent, Pennsylvania és Maryland között kanyarogva.

Első olvasatra ez igen kevésnek tűnhet, és valószínűleg bővülni is fog a közeljövőben, de a részletességre már most sem lehet panasz, a vonatozás minőségén pedig szerencsére nem ront.

ADATOK

KIADÓ
Dovetail Games

FEJLESZTŐ
Dovetail Games

MŰFAJ
szimulátor

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.16.

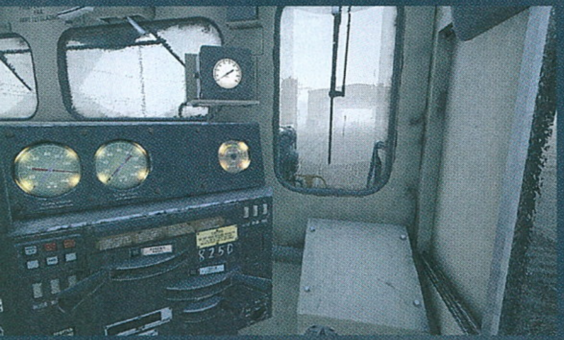
ÁR
Steamen 30 euró (kb. 9300 Ft).

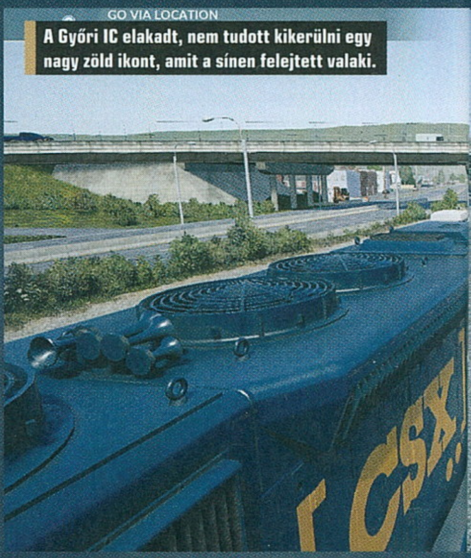
GÉPIGÉNY
3,5 GHz CPU, 8 GB RAM, GeForce GTX 750, 20 GB HDD.

A társaság gépparkjából 3 mozdonyt próbálhatunk ki, ezeket teljes egészében lemodellezve és irányíthatóan kapjuk kézhez. Minden apró kis kapcsoló működik – csak a motor beindításához legalább 10 mozzanatra van szükség –, akár a motortérbe is betekinthetünk, ha nagyon kíváncsiak vagyunk. A gombok és karok vezérelhetőek egérrel, gyorsgombokkal vagy akár kontrollerrel. A részletesség itt is elképesztő: az ablaktörlők például kézzel is mozgathatók, ha nem működnének valamilyen oknál fogva, mondjuk, mert még semmilyen rendszer nincs feszültség alatt, de azért ki szeretnénk tekinteni a szakadó esőtől vizes ablakon. A három mozdonnyal lóerők ezreit uralhatjuk, a 100 kocsiból álló szerelvények megmozgatása gyerekjáték, főleg, ha több erőforrást kapcsolunk a sor elejére.

„KALAUZ ÚR, A VONAT MERRE MEGY?"

A fenti kérdés annyiban nem állja meg a helyét, hogy itt utasokat nem fogunk szállítani. Kapunk helyettük egy fejlődési





A Győri IC elakadt, nem tudott kikerülni egy nagy zöld ikont, amit a sínen felejtett valaki.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MOZDULJ MEG!

Tartsatok óránkénti, de legalább kétóránkénti izomlazításokat, járjatok egyet, vagy szaladjatok le a kisboltba élelemért. A hosszú és monoton játékmenet próbára teszi a vérkeringést és az izmainkat is, ezért a megfelelő véráramlást igyekezzünk biztosítani. A tanács minden hasonló műfajú program esetében érvényes, mert mint tudjuk, az ördög sosem alszik! Nem mondhatjátok, hogy nem aggódom értetek.

ELSŐ A BIZTONSÁG!

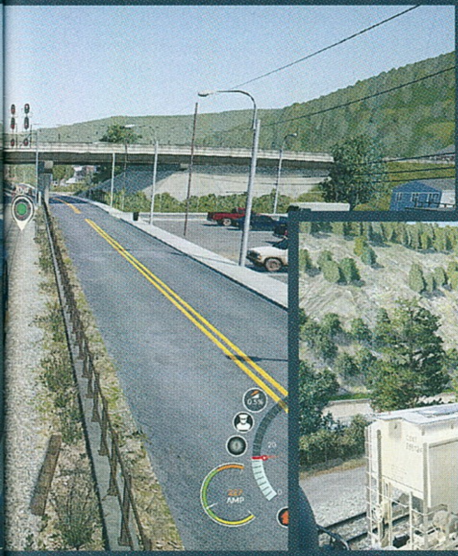
Ha következetesen végigzongoráztunk minden oktatóküldetést, akkor már a fejünkben kell csengenie a mondatnak: „Safety first!". Mindent úgy kell csinálni, ahogy azt a való életben is tennénk. Kapcsoljuk fel a lámpákat, hogy messziről is látható legyen: a mozdony üzemel. Szólaltassuk meg kétszer a dudát, majd csak ezután kapcsoljunk előre menetbe, és engedjük ki a fékeket. Ha minden rendben, indulhatunk!

FÉKEZD MAGAD!

A játékban vezethető vasparipákon többféle fék található meg. Van olyan, ami csak a mozdonyra van befolyással, a másik az egész szerelvény fékrendszerét üzemelteti, de létezik egy teljesen manuális megoldású is, amelyet több esetben is a vezetőálláson kívül kell élesíteni, avagy kiengedni. Ha nem indulna a vonatunk, pedig minden oké, akkor sétáljunk ki az elejére, és tekerjük el azt a fránya kereket is!

rendszert, ami mozdonytípusonként is kiírja az aktuális eredményeinket, a multiplayer és a kioldható bónuszok teljes hiányát nézve azonban mindez értelmetlen. Maximum elszörnyülködhetünk azon, hogy már mennyi időt fektettünk a programba. Hat küldetést csinálhatunk végig, melyek hossza 45 perc és a csillagos ég közé tehető, annak függvényében, hogy mennyire tudtuk elsajátítani az oktatómódban látottakat, vagy mennyire vagyunk képesek feltalálni magunkat a vezetőállásban és azon kívül. Igen, jól olvastátok, ki tudunk szállni a mozdonyokból, akár gyalog is bejárhatjuk az egész térképet. Sokszor kerülünk abba a helyzetbe, hogy nem egy monstrumot kell a helyére vinnünk, hanem egy teherpályaudvaron eltöltött szolgálati napot csinálunk végig, így lábunkba is rengeteg mérföldet belerakunk majd.

Ennek az alapvetően unalmas közjátéknak persze a gyakorlati szerepe nem csak ennyi, mert a fordítókorong fülkéjében is sok időt kell eltölteni. Majd megtudjátok miért, miután a kis monitort kémlelve nagy nehezen a helyére fordítjátok a mozdonyt, és legurulva a szerkezetről a játék arcotokba vágja az „A mozdony rossz irányba áll" üzenetet. A küldetéseken kívül ráadásul kapunk egy szolgálat módot is. Itt teljesen testre szabhatunk mindent, kezdve az időjárással, folytatva az időponttal, majd meghatározva a helyet, ahová szeretnénk kerülni a térképen. Itt megadhatunk bármilyen mozdonytípust, és egy annak megfelelő szerelvényre kerülhetünk rá, de akár totálisan szabadon, a két lábunkra is kérhetjük a lehelyezésünket. Ha van időtök és kitartásotok, akkor teljesen valós időben is el lehet tölteni egy egész napot a munkában. Kifejezetten hangulatos tud lenni, ahogy mozgásban láthatjuk a környezetet. Autók haladnak el az utakon, zajlik a vonatforgalom is, de nehogy leakadjunk a másik szerelvény vagonjait számolni, mert ahogyan az a barikkal is szokott lenni, alvás lehet a vége. De nem árt, ha jelenleg csak képzeletben létező hardverekkel is felszereljük számítógépünket.



ÖSZVÉR SZÜLETIK

Mi is volt akkor az a rossz emlék a Trainz kapcsán? A rengeteg modell hatására a játék egy izmosabb gépen is játszhatatlan diafilmmé tudott avanzsálódni. A helyzet sajnos itt sem más. Ezúttal a Dovetail Simugraph nevű járműmotorja és az Unreal Engine 4 közös gyermeke került képzeletbeli klinikánk szülőszobájára, de istenemre mondom, hogy itt nem lesz elég pár kötelező védőoltás ahhoz, hogy az utód életképes maradjon. Ha annyi felest innék meg egy házibulin, ahányszor 40 fps közelébe tudtam hajtani a játékot, akkor nagyon ciki módon maradnék teljesen józan a társaságban. Legtöbbször ez az érték az egyes számjeggyel kezdődött, és nagyon vonakodva akart a 30-as tartományban maradni. A készítők persze tudják már a megoldást, jönnek is a javítások annak rendje és módja szerint, csak az nem fér a fejembe, hogy ezt milyen gépeken nem sikerült eddig észrevenni a fejlesztés rögös folyamata alatt. A jelenség olykor megspékelődik vibráló, villódzó vagy eltűnő textúrákkal, olykor még a mozdonyunk borításán is képesek vagyunk átlátni. Elégedetlenségemet már csak azzal tudnám tetézni, ha visszasírnám a Mafia 3 kezdeti napjait, mert ennél még azt is százszor jobban végigcsinálnám. A másik problémám eltörpül emellett, de mindenképpen nagyon fontos megemlíteni. Ez nem más, mint hogy kihagyták az oktatómódból az igen hasznos vágánytérképet. Bővebb információért fussátok át a tippjeinket!

A BIZTONSÁG MINDENEKELŐTT

A legfontosabb szabályként a biztonságot fogalmazza meg a tutorial, és gyakorlatilag szinte minden küldetés elején emlékeztetve is vagyunk erre. Mindig kapcsoljuk fel lámpáinkat, hogy látható jele is legyen a vonat üzemelésének, de ugyanakkor a dudát is szólaltassuk meg kétszer, mielőtt mozgásba lendülnénk. Mi a tanulság? Nagyon fontos a megfelelő tesztelés és próbaüzem azelőtt is, mielőtt piacra dobnánk valamit közel 10 000 forintos értékben. Ahol már egy GeForce GTX 1080 is csak 20-30 átlagos képkockaszámot produkál másodpercenként, ott nem a felhasználók oldaláról kell a problémát keresni. Persze az is szép dolog, ha topikot hozunk létre a játék fórumán, hogy gyűjtsük a hibajelenségeket, de ami a játék jelenlegi 61%-os steames elégedettségi mutatóját illeti, azt nyilván a fanatikus vasútrajongóknak köszönheti. Egy átlagjátékos, aki csak érdeklődne e különleges világ iránt, nagyon hamar félre fogja tenni a programot, és elővesz valami olyan régebbi, de biztosabb alternatívát, mint például a Microsoft Train Simulator. Maradjunk annyiban, hogyha a kiskacsa nem tud megtanulni úszni, nem a víz a hülye.

ÉRTÉKELÉS

Kifejezetten részletgazdag, szépen kidolgozott környezettel és vasúti gépparkkal rendelkező játék, amely még a NASA gépein is szaggatna kicsit.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **63%**

PRO

Szép táj, igazi életérzés, mely képes előidézni azt a felemelő állapotot, amit egy 200+ tonnás szörnyeteg kordában tartása jelent.

KONTRA

Borzalmas optimalizálás, grafikai hibák és bizonyos fokú céltalanság.

58%

NYITOTT SZEMMEL JÁRJ!

Hogy mégse legyen annyira egysíkú a hosszú szerelvényekkel való kígyózgatás, a készítők kihasználták a sétálás lehetőségét másra is. A térkép egészén találkozhatunk helyreállításra szoruló jelzésekkel, ezeknek valamilyen színes festés van a tetejükön, gyakorlatilag egy jó erős festett karóra emlékeztetnek. Teljesítményt tudunk vele szerezni, de jócskán megnyújthatjuk így az amúgy sem rövid műszakokat.

VÁGÁNYTÉRKÉP

Az oktatás ugyan nem tér ki rá, de ha megnyomjuk a 9-es gombot, akkor egy nagyon hasznos, gyakorlatilag élő vágánytérképet kapunk magunk elé. Itt nemcsak a szerelvények és mozdonyok aktuális helyzetét figyelhetjük meg, de könnyen állíthatunk be magunknak kiválasztott útvonalat anélkül, hogy a váltókhoz oda kellene sétálnunk és kézzel átbillenteni azokat. Persze a gyaloglás is hasznos, teljesítmény jár érte!

TANULNI SOSEM KÉSŐ!

A TSW tipikusan az a játék, melynek az oktatóküldetések végigjátszása nélkül nincs értelme nekikezdeni. Még ha történetesen mozdonyvezető lennél is, kétlem, hogy ismernéd a CSX lokomotívjainak vezetőállását és gombjainak pontos funkcióit. Jobb, mint a játék fórumán rimánkodni, hogy el sem tudok indulni a mozdonnyal, micsoda egy játék ez. Ha profi vagy, akkor nyomd meg az F1-et, hogy eltűnjön a HUD.

EZ MOST MIÉRT PIROS?

Szintén nem olyan egyszerű az élet akkor sem, ha A pontból el kell jutnunk B pontba. A játék előre jelzi nekünk, hogy egy adott ponttól mekkora sebességgel haladhatunk a pályaszakaszon. A rosszul megválasztott tempó egyik hátránya az lehet, hogy a féktávunk irreálisan hosszúra nőhet, másik hátránya pedig a baleset és a kisiklás sajnálatos együttese. Mindig ügyeljünk rá, hogy zöld utunk legyen!

SZELLEM A GÉPBEN

NieR:Automata

[IRTA BÖJTI]

Mi az, amivel általában minden robot és android rendelkezik? Fémtest, élő szövet a fémvázon, a rendszer működéséért felelős program... de mi van, ha ezeken túl több minden is a mesterséges intelligencia része? Mi van, ha ezúttal lélek is szorult a kasztniba?

Sokan és meglehetősen régóta foglalkoznak azzal az ötlettel, hogy a mesterséges intelligencia önálló tudatra ébred, sőt érzelmekkel, emberi érzésekkel is bír. És bár a NieR: Automata válaszai csekélyke 30-40 óra alatt tisztáznak minden ilyen téren felmerülő kérdést, végigjátszásaink során folyamatosan kérdőjeleket szül fejünkben, aminek hála az érdeklődés is állandóan fennmarad, a magyarázatok kutatását ösztönző erő sem tűnik el. De mi is ez a NieR: Automata? Nos, a Cavia stúdió még 2003-ban hozott össze egy fantasy szerepjátékot (Drakengard), ami három epizódot is megért, majd 2010-ben, az első sztori ötödik befejezéséből (igen, ebből kiindulva jogos a feltételezés: a program több módon érhetett véget) egy mellékág született. Ez a NieR, és röviden arról van szó, hogy a fantasy világ óriás antagonistája a modern Tokióba teleportálta magát, ezzel új világképet adva a történésekhez, amik egy fertőzéshez, androidtestbe zárt túlélőkhöz vezettek. A PS3-ra és X360-ra megjelent produkciót még mindig a Cavia fejlesztette, ám miközben egy kisebb rajongói réteg odáig volt érte, az igazi sikerek elkerülték a játékot. Éppen ezért kérdésessé vált a folytatás is, amire évekkel később végül a Square Enix is áldását adta, de csak egy feltétellel. Mert bár a Cavia a NieR megjelenését követő harmadik hónapban bezárta kapuit, azt a kiadó egyértelművé tette, hogy az eredeti rendező nélkül nem születhet folytatás. Így került Jokoo Taró a szintén japán PlatinumGames élére. Mert bizony a program mögött álló csapat a 2017-es NieR: Automata esetében nem más, mint a gyors és precíz, ám ezzel együtt is rövid, sokszor kicsit steril akciójátékokról elhíresült brigád, melynek a Bayonetta és a Vanquish is köszönhető. Maga a vadházasság ilyen elméknél üdvözölendő, ám az már más kérdés, hogy a közös lónak túrós a háta elvből kiindulva vajon mi születhet két ennyire eltérő munkastílusból és hozzáállásból.

ANDROIDOK ÉS ROBOTOK

Mielőtt bárki megijedne a hosszú előzménytörténet miatt, azt azért mindenképpen tisztázni kell, hogy bár az Automata kapcsolódik a korábban megismert univerzumhoz, sőt a NieR negyedik befejezésének eseményeit viszi tovább, azok számára is kiélvezhető, akik soha nem találkoztak a Cavia alkotásaival. Az utolsó sztorit követően, nyolcezer (!) évvel később az emberiség újabb halálos fenyegetéssel néz szembe, méghozzá a földönkívüliek képében, akik harci robotokkal rohanják le a Földet, emiatt az emberiség megmaradt túlélői a Holdra menekülnek, a bolygó felszabadítását pedig az androidokra bízzák, azon belül is a YoRHa különítményre. A gépesített harcosok központi hajója pedig nemcsak

Teljesen mindegy, hogy robotok vagy élőhalott lovagok kaszabolnak. A lényeg, hogy a kard legyen nagy és kellően cirádás.

otthonként, raktárként és pihenőhelyként szolgál, hanem adattárolóként is, avagy az androidok memóriája halál esetén ide kerülhet visszatöltésre, aminek hála újra és újra be lehet vetni a már tapasztalt és bizonyos területeket kiismert katonákat. Legalábbis a történet szempontjából fontos 2B és 9S nevű androidok újra és újra megteszik ezeket a tiszteletköröket, ezzel egyfajta halhatatlanságot elérve, illetve megmagyarázva és logikusan vázolva, miért is válnak ők az elmesélés két központi figurájává.

Történés pedig van bőven, elvégre első körben alapfeladatokat kell elvégezni a párossal, avagy egy gyár környékét megtisztítva legyőzni sok kisebb és néhány hatalmas robotot, majd jöhet a rendelkezésre álló terület (földrész) teljes, nyitott világként funkcionáló térképének totális felderítése. Az androidok tábora boltosokkal és mellékes feladatokkal látja el a kalandort, a különböző pályarészek pedig további adalékot adnak mind a missziók, mind a történeti mozaikdarabkák terén. Aztán kiderül, hogy a robotok az emberi életet leutánozva közösségeket építenek, másolják az emberiség cselekedeteit, majd születik belőlük egy újabb, veszélyesebb és sokkal nagyobb erőforrásokkal rendelkező faj, ami alapvető fenyegetést jelent mindennel szemben, ami megmaradt a civilizáció romjai között. Elkerülve mindenféle komolyabb meglepetés leleplezését, maradjunk annyiban, hogy innen származik a végső konfliktus, és az addig vezető út nagyobb része, ami hozzávetőlegesen 15-20 órás elfoglaltságot biztosít. De ez még mindig csak a felvezetés és bemelegítés, elvégre a leírt időintervallum után érkezik a meglepetés (már ha a megoldás annak mondható az előzményjátékok ismeretében): az első végigjátszás csak egy része a teljes egésznek, ami további köröket igényel, újabb történetszálak felderítésével.

ADATOK

KIADÓ
Square Enix

FEJLESZTŐ
PlatinumGames

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.10.

ÁR
Steamen 60 euró, avagy nagyjából 18 500 forint.

GÉPIGÉNY
Core i3 2100 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 770 VGA, 50 GB hely.

SPOILERES BEKEZDÉS

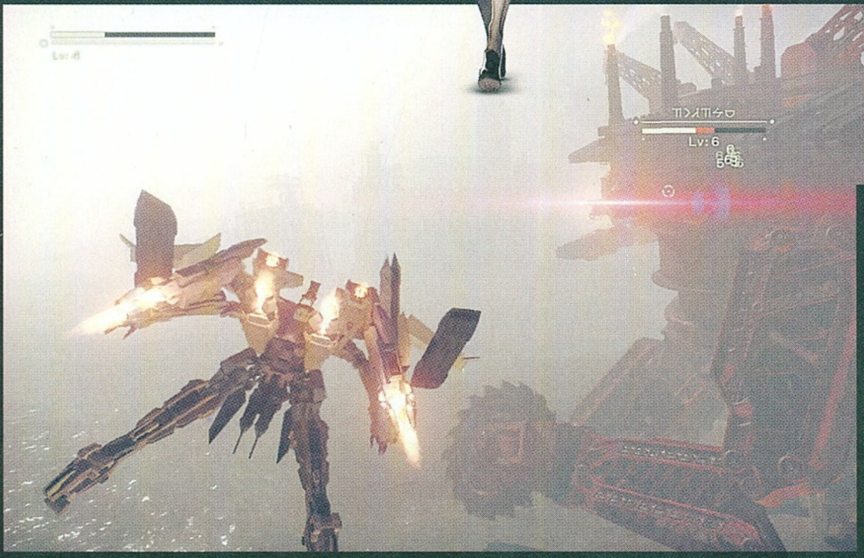
Itt pedig tényleg az olvasson tovább, akit nem zavar néhány apróbb titok lelövése, mert bár a nagy rejtélyeket nem leplezem le, muszáj kicsit elmerülnöm a sztoriban, ha szemléltetni akarom, mi vár a NieR: Automata megvásárlásával. Szóval, miután páran morogva továbblapoztak, maradjunk annyiban, hogy az első, 2B társaságában kiélvezett végigjátszás során jön egy lezárás, ami viszonylag visszafogott, pár kérdést megválaszolatlanul hagy, de igazából elvan vele az ember. Aztán a stáblista mellett felvillan a fejlesztőcsapat üzenete, miszerint ez a 15-20 óra csak egy szálat vezetett végig, vannak továbbiak is, szóval hajrá, pörgessük tovább a játékot. És valóban, a kapott mentéssel folytatódik a sztori, vagyis inkább csak elkezdjük elölről, méghozzá 9S bőrében, ami azt jelenti, hogy a korábbi eseményeket sok esetben megismételjük, viszont a páros szétválása után új szemszögből láthatóak a kimaradt jelenetek. Azután ismét vége az aktuális szálnak, majd a következő mentéssel megint folytatódik a történet – ezúttal ténylegesen, hogy egy további végigjátszás erejéig sokkal sötétebb, szomorúbb és megrázóbb irányba menjen a legvégére kiteljesedő sztori, ami immáron 40-50 órára képes a képernyő elé szegezni a játékosokat. Persze ehhez nem csak érzelmek kellenek, meg ötletes megoldások, de bizony egy jól működő játékmechanika sem árt.

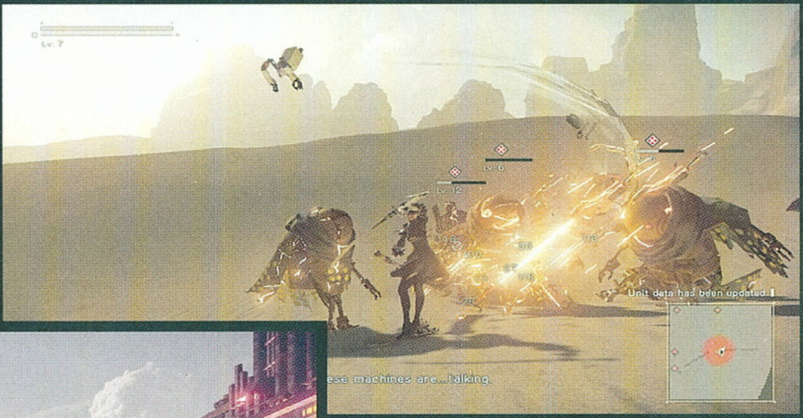
AKCIÓ ÉS RPG

Noha a demó kicsit félrevezető volt, elvégre nem mutatott sokkal többet annál, ami a PlatinumGames alkotásaira jellemző, az Automata nem egy szimpla kaszabolós játék – sőt nem meglepő módon egy kiforrott akció-RPG az eredmény. A harcok és küldetésteljesítések során kapott tapasztalati pontokkal fejlődnek a karakterek, így válva egyre erősebbé és ellenállóbbá, továbbá van egy rendkívül sajátos „képességfa" is, ami ezúttal teljesen eltér a megszokottól. Az androidok speciális tulajdonságait ugyanis chipsetek adják, avagy rendelkezésre áll bizonyos számú foglalat (ezt limitáltan lehet bővíteni a tábor egyik árusánál), amibe eltérő helyet igénylő chipeket lehet berakni. Az egyik 3, a másik 8, a harmadik pedig 12 helyet igényel, ezzel együtt természetesen egyre erősebb képességeket is adnak, sőt fúziót is össze lehet hozni, ami az azonos erejű, megegyező képességű chipek helyigényét csökkenti.

Géptestben szép lélek, szól a klasszikus dakota közmondás, mely az Automatában tényleg értelmet nyer.

Ami különösen jópofává teszi ezt az abszolút egyedi megoldást: minden (értsd szó szerint, avagy MINDEN) a chipseten múlik, avagy az is, hogy a képernyőn ott a minitérkép, látszódik az ellenfelek szintje és életereje, látható a sebzés nagysága,





vagy éppen a képernyőt is jelezve van a fő küldetés. Emiatt nincs két egyforma chipset, olyan összeállítást pakol be az androidba mindenki, amilyet szeretne, rágyúrva a sebzésre, a gyorsaságra, az item dropra, az életerőre vagy éppen a regenerálódásra. Ezt értsd annyira komolyan, hogy utóbbiból például van szimpla verzió, ami pár másodperc múlva visszatölti az életerőt, van olyan, ami a sikeres sebzéseket követően ad vissza egy kicsit, de olyat is be lehet gyűjteni, ami az ellenfelek halálakor gyógyít. Chipeket pedig vásárolni, ellenfelekből kinyerni, itt-ott találni is lehet, sőt még más játékosok elhullott androidjaiból is kinyerhető ez a fontos összetevő.

Bizony, van itt némi Souls- és Let it Die-összetevő, avagy ha meghalsz, android tested ott marad a halál helyszínén, visszamehetsz érte és kinyerheted belőle a beállított chipeket, ha viszont ez nem sikerül, buktad a korábban használt chipsetet, és újat kell beállítanod. Kegyetlen? Nem az, és bár ijesztően hangzik a tapasztalati pontok elvesztésén túl a chipek végleges elhagyása, nekem egyszer sem sikerült ilyen mértékben szívni, bár megjegyzem, normál fokozaton mentem végig a teljes sztorin, amit azért időnként kicsit könnyűnek éreztem. Könnyűnek, mert a harcrendszer, ami a chipsetre és a használt fegyverekre (ezeket lehet fejleszteni) is épít, szinte teljesen belesimul az ember kezébe. Ha azt mondom, hogy a PlatinumGames minden tudását, minden eddigi tapasztalatát beleöntötte a NieR harcrendszerébe, akkor nem túlzok. Itt a Bayonetta tökéletesnek mondható kombórendszere, a Vanquish brutális látványossága a mozdulatok terén, a Metal Gear Rising innovatív szisztémája, és ez a hatalmas katyvasz tökéletes formában materializálódik, ezzel hihetetlenül élvezetessé téve az összecsapásokat még 30 óra elteltével is. Pláne, hogy a főszereplőket kis drónok, podok kísérik, amikből több is begyűjthető, majd testreszabható, ami azt jelenti, hogy segítőink egyedi alapfegyverekkel, továbbá egy-egy speciális támadással rendelkeznek. Van itt lézercsapás, rakétatámadás, a harcos teste körül forgó kardok kis csapata, egy óriási kalapács, ami lecsap az áldozatokra.

És persze a podok is fejleszthetőek, amivel még nagyobb erő összpontosul a játékos kezében, nem beszélve arról a tényről, hogy az első 20-30 órában szinte mindig van gépi társa a másik karakter képében (először 9S, majd 2B), plusz más játékosok androidjainak testét is fel lehet éleszteni, hogy azok egy darabig a páros oldalán harcoljanak. Vigyázat, a „fertőzés", avagy a gépek előbb-utóbb bekövetkező lázadása után ezek a felélesztett testek is rád fognak támadni. Persze mindettől függetlenül RPG-ről beszélünk, avagy a rengeteg harc mellett ugye ott a fejlesztés, fejlődés, a sok egyedi, útközben megismert karakter, akik aztán rengeteg mellékes elfoglaltságot biztosítanak (menj el ide, szerezd meg azt, beszélj amazzal), illetve az újabb és újabb helyszínek is fokozzák a „soha nem fogynak ki az ötletekből" érzetet. Nem utolsó sorban 2B sok esetben zárt ládákra és ajtókra bukkan, amikkel nem boldogul, ám 9S bőrében belép a képbe a hackelés lehetősége, aminél izometrikus twin stick shooterbe vált a program, miközben a zene is retrós hangzást kap, ezzel tovább fokozva a hangulatot. Bár az Automata egyébként is örömmel hajózgat ide-oda a játékstílusok zavaros vizén, így az alapvetően 3D-s akció-RPG egyszer oldalnézetes kaszabolással, egyszer meg hasonlóan megvalósított lövöldözéssel vagy éppen felülnézetes shmup képében lepi meg kalandorait.

ÉLET AZ ÉLETTELENBEN

Ha pedig nem lenne elég az, hogy egész egyszerűen élvezet lefutni a megszokott köröket, érdemes megjegyezni, hogy a NieR: Automata érzelmekkel és érdekességekkel is telis-tele lett tömve. Avagy hiába tudjuk, hogy fejlesztők által megírt programok futnak a háttérben, sőt azon belül is androidok és még azoknál is élettelenebb robotok a szereplők, egész egyszerűen átjön a karakterek minden egyes megnyilvánulása, ami további plusz pontokat ad az összképhez. Az elején úgy voltam vele, hogy na, robotok és androidok, ráadásul egy játékban, szóval kit érdeklenek... aztán megtaláltam az

Ezek a mai robotfiatalok még egy rénszarvast sem ismernek fel, biztos ennek is a sok videojáték az oka!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

MINDIG MENTS!

Bár vannak automata checkpointok, illetve az automatáknál ott a gyors mentés lehetősége is, lehetőleg mindig használd a System menüpont alatt található normál Save funkciót. Ez sajnos nem mindig él, ilyenkor bizony ki kell tartani a következő aktiválódásig, különben egy összeomlás vagy programbezárás után bizony mindent elölről kell kezdeni, az utolsó valódi mentéstől, ami akár 40 perccel korábbi is lehet.

KEVESET VÁSÁROLJ!

Az elején nem lesz sok életerőtöltőd, de ismerkedj nyugodtan a harcrendszerrel, az sem gond, ha néha életed veszted (menj vissza a testért), de a lényeg, hogy gyakorolj, így gyűjtögess is egyben, hogy később mindenből legyen elég tartalékod. Mivel a fejlesztésekre, fúziókra sokat el lehet költeni, érdemes nem a gyógycsomagokra költeni, szóval csak akkor vásárolj ilyesmit, ha nagyon cudar a helyzet, mert különben bánni fogod.

ÉLESSZ FEL MINDENKIT!

Mindig figyelj az elhullott androidok testeire, és ne csak a náluk lévő cuccokat vedd el, hanem éleszd is fel őket, ha nincs harmadik segítőd. Egy darabig minden esetben melletted harcol majd az illető, és bár nem zsenikkel lep meg az MI, arra tökéletes a jelenlétük, hogy eltereljék rólad a figyelmet, így a legkellemetlenebb helyzetekben is szusszanhatsz egyet, hogy utána felfrissülve ugorhass neki az ellennek.

Végképp eltörölni

Ahogyan azt említettem, a végigjátszások, és így a különböző befejezések egymás után jönnek. Elérsz a sztori végére, megkapod az első endinget. Aztán az utolsó szál befejezésekor dönthetsz (készíts plusz mentést) karaktereid sorsa felől. Itt még van egy titkos befejezés is (SPOILER! Ha már A2 és 9S lezárása is megvolt, a fejezetválasztással megint 9S-ként a podos kérést úgy kell lereagálni, hogy a stáblista shooterré váljon! SPOILER VÉGE), azonban a legvégénél vigyázz, mert ha minden kérdésnél azt választod, hogy szeretnél valakit megmenteni, és mindent újrakezdeni, akkor a drónok lenullázzák eredményeid, minden mentésed örökre elvész, és mindent kezdhetsz elölről. Van még egyébként egy rakás negatív befejezés is, de ezeket halálokkal és meghátrálásokkal lehet elérni.

embereket imitáló masinákat, összetalálkoztam egy masnit viselő, félős robottal, ráleltem a békésen élő és mindenféle agressziót megvető gépek kis falujára, ahol a kisebb robikat gyermekként kezelik a nagyobbak, sőt óvják és nevelik azokat. Így alakult ki egy kötelék, így kezdtem el másként tekinteni a könnyeket is hullajtó 2B-ra, aki éppen úgy, mint 9S az érzelmi intelligencia komolyabb megnyilvánulására is képes. A történet pedig ezzel együtt válik egyre izgalmasabbá, egyre meglepőbbé, és egyben egyre sötétebbé is.

Már az első perctől kezdve van valami letargikus, valami szomorú az Automatában. Már az első másodperctől éreztem a zene által, hogy itt még eltörik egyszer a mécses. Azonban a harmadik végigjátszás során olyan dolgok történnek, amiknél egész egyszerűen megrendül az ember, sőt a keze is ökölbe szorul. Volt pont, ahol úgy éreztem, most hagyom abba a játékot, mert ahogy a Trónok harcánál, úgy itt is úgy gondoltam, van elég szörnyűség a világban, nem kell azt néznem, hogyan végeznek ki mindenkit, aki valami jót is tenne, valami értéket is képviselne a sok gonoszság mellett. Aztán csak továbbmentem, vártam a katarzist, ami ugyan nem jött el, de legalább kerek lett az egész, így kicsit szentesítve az eszközt, amivel a fejlesztők éltek az elmesélés során.

PLATINA, AMI FÉNYLIK

De hála az égnek nem a rossz szájíz az, ami megmarad 15, 30, 40, 50 vagy több óra után (nehézségtől és a végigjátszások számától függően), hanem az élmény. Persze vannak negatívumok, de szerencsére azokból sokkal kevesebb jutott a NieR folytatásába, mint pozitívumból. Előbbiek közé sorolható a térkép, ami nem mindig egyértelmű, vagy éppen a grafika, ami sokszor lenyűgözővé válik, de a részletekben elveszve okozhat némi csalódást, ráadásul a képfrissítéssel is akadnak gondok. Ez különösen a sima PS4-es verzióénál jellemző, ott is leginkább a városi helyszíneken, míg a Pro tulajdonosai már kevésbé észlelhetnek hiányosságokat, ahogy az erősebb PC-k is remekül megbirkóznak a feladattal (akár 4K-ban is). Talán még az zavart egy-egy esetben, hogy a fejlesztők kicsit elhúzták a dolgokat, ami sokszor úgy néz ki, hogy nem lehet gyorsutazni a mentőkabinokkal, ezért sokat kell gyalogolnunk (vagy elkapunk egy vadállatot, majd azon vágtatunk a célig).

ÉRTÉKELÉS

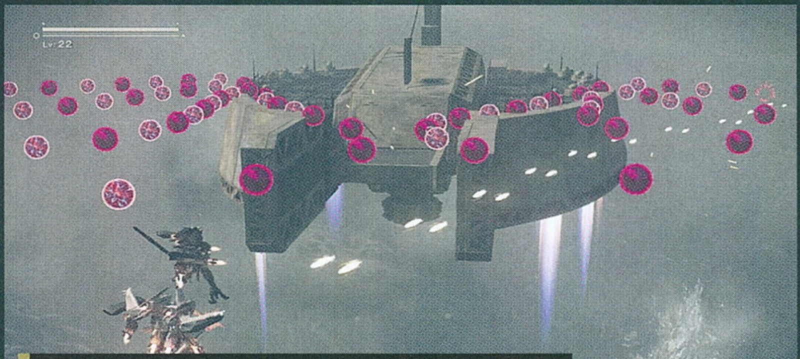
Nagyszerű és egyedi ötletek, többszörös végigjátszási lehetőség, ráadásul mindez egy komoly egyéniséggel rendelkező akció-RPG képében.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
Fantasztikus hangulat, kiváló zenei aláfestés, remek karakterek és történeti szálak, elvileg nem illeszkedő, mégis passzoló játékstílusok.

KONTRA
Technikailag vannak hiányosságok, néhol kicsit túl van húzva.

90%



Némi kaszabolás és fejlesztgetés után egy kellemes bullet hell shooter társaságában lazíthatunk, így változatossabbá varázsolva az összképet.

Ami viszont fantasztikus, az ugye a harcrendszer, valamint a hangulat. 2B szinte siklik az ember kezei közé kerülve, mozdulatai légiesek, ráadásul a karakter kerüli mindazt, ami miatt Bayonetta túlzás volt. Nincs dámáskodás, nincsenek rúzsfoltok és szívek, egyedül a keveset, de azt látványosan villantó öltözék teszi nőiessé az androidot, az viszont maximálisan. Szóval, ha valakinek a Bayonetta túl csajos volt, az ezúttal megtalálja számításait, méghozzá érzelmek és remek ötletek (lásd például a chipsetek esetét, vagy a többszöri végigjátszást, esetleg az eltérő játékstílusok beolvasztását) társaságában. Imádtam a hackelést (ezzel egyúttal gyorsabb is a harc), a remek forgatókönyvet, az eredeti és az angol szinkront, sőt a zenei aláfestés is olyan minőséget képvisel, ami csak kevés nagy címnek adatik meg. A soundtrack szinte végig a maximumot nyújtja, általában kórusokkal és nagyzenekarral, érzelmes és lelkesítő, szomorú és monumentális dallamokkal, ráadásul ezeknél három verzió is készült, énekhangokkal és azok nélkül, vagy éppen retrósított, az árkádos részekhez igazított formában, így mindig tökéletesen passzolva a játékmenethez.

> Alaposan meglepett minket a játék minősége, főleg mert a PC-s verziót sem kezelte mostohán a stúdió.

Szóval a hiányosságok és hibák ellenére egy minden téren kiemelkedő produkció lett a NieR: Automata, ami végre, több bukás után a PlatinumGames számára is némi sikerélményt hozhat, sőt a sorozatért felelős Taronak is visszaadhatja a fejlesztésbe vetett hitét és reményeit. Hogy mindez nemcsak PS4-en, de PC-n is elérhető, az már csak hab a tortán, így egy szélesebb réteg felé nyitva, ami mindenképpen üdvözlendő. Remélem, ezúttal az anyagi siker is meglesz, az alkotók pedig a továbbiakban is hajlandóak lesznek összefogni, ha ugyanilyen jó ötletük támadna – ehhez a Square Enix is lehetőséget biztosít. Már csak a Scalebound törlését bánom, de ez már egy egészen más történet, aminek részleteit sem ismerjük – talán egyszer fény derül rá, hol és mikor siklott ki az a bizonyos hype-vonat, ami ebben az esetben már meg sem érkezett a pályaudvarra.

HASZNÁLD A SPECKÓT!

A podok speciális támadásai minden esetben újratöltődnek, sőt a lehűlési folyamatot a chipekkel fel is gyorsíthatjuk, szóval, amint lehetőséged van rá, azonnal vesd be az extrát, főleg ha egy erősebb robot, boss az ellenfeled. Érdemes a podokat (ha több is van) váltogatni, méghozzá az opponensek tulajdonságaihoz megfelelően, avagy a közelharci botok ellen pl. kalapácsot érdemes bevetni, míg egy távolabbinál a lézernyaláb az ideális.

ÉLVEZD KI!

Nem kerget a tatár, sehova nem sietsz, élvezd ki a játék minden pillanatát. Mivel a történet is nagyon fontos, annak legkisebb szálai is lényegesek lehetnek a karakterek és motivációik miatt. Éppen ezért ne mindig a főküldetésekre vadássz, néha nézz körül a környéken, vegyél fel és teljesíts minden opcionális missziót is. Így extra ajándékokat kaphatsz, még többet fejlődsz, avagy a későbbi kihívásoknál több esélyed lesz a túlélésre.

FIGYELJ A RÉSZLETEKRE!

Ha pedig már a történet kiélvezése került szóba, ne feledd el rendszeresen elolvasni a mentőautomatáknál megtekinthető leveleket sem, amiknek beérkezéséről egyébként a rendszer folyamatosan értesít. Ezeknél a gépeknél egyébként gyorsutazásra is van lehetőség, sőt az árkád, lövöldözős szegmenseket, avagy a hackeléseket is újrajátszhatjuk, akár mindet egyszerre is, így játéktermi automatává változtatva az új NieRt.

CHIPSETEK REGGELIRE!

Első körben vásárolj meg minden tárhelybővítést a táborban (például ezért sem érdemes életerőtöltőket venni), hogy így teljesen kihasználhasd a chipek tárolóját. Vérmérsékletednek megfelelően alkalmazd a talált/kapott/vásárolt chipek nyújtotta képességeket, avagy használd ki a regenerálódást (ezért sem kell majd életerőtöltő, csak a legritkább esetben), a nagyobb sebzés és a komolyabb ellenállás lehetőségét.

ITT NEM VERTEK ÁT!
BATTLEFIELD 1
THEY SHALL NOT PASS

[ÍRTA CHRIS] KÖZEL ÖT HÓNAPPAL AZ ALAPJÁTÉK MEGJELENÉSE UTÁN KÉZHEZ KAPTUK AZ ELSŐ DLC-T A BATTLEFIELD 1-HEZ, AMELY VÉGRE FELFRISSÍTETTE A MOSTANRA MÁR LAGYMATAGGÁ VÁLT HÁBORÚSDIT. SOK ÚJDONSÁGOT NEM HOZOTT MAGÁVAL, DE AMIT KAPTUNK, AZT EZÚTTAL IS KIVÁLÓ MINŐSÉGBEN TETTÉK AZ ASZTALUNKRA A FEJLESZTŐK.

A 2016-os év egyik legnagyobb meglepetése nem a Battlefield 1, hanem ugyancsak az EA istállójából érkező Titanfall 2 lett, ami közel sem kapott akkora figyelmet a cégóriástól, mint amekkorát megérdemelt volna. A Battlefield 1 persze tarolt, szokás szerint milliók vetették bele magukat a legújabb részbe, hogy puskacsőre kaphassák a hatalmas csatamezőkön, vérben és sárban gázoló ellenségüket. Kiderült, hogy az első világháborús miliőtől nem kell félni, csupán jól kell azt találni ahhoz, hogy eladható játékot varázsoljanak belőle. És bár nem a Battlefield 1 lett a széria legjobb része, elmondhatjuk, hogy hozta az elvárható minőséget.

De ahogyan az lenni szokott, és ahogyan azt már az elmúlt sok-sok évben megszokhattuk, nincs Battlefield-játék DLC nélkül: az alapjáték mellé megvásárolható Premium csomaggal újabb adag tartalmakhoz juthatnak azok a virtuális bakák, akik az elmúlt hónapokban kitartottak a játék mellett. Ezekből a kiegészítő csomagokból még további 4 érkezik a jövőben a Battlefield 1-hez, melyek darabját 15 euróért egyenként is megvásárolhatjuk, de a Premiummal gyakorlatilag három DLC áráért ötöt kapunk, ezért érdemes inkább abba fektetni. Szóval ez a közel 14 000 forintos Premium csomag 5 DLC-t rejt magában, melyek közül az első a They Shall Not Pass, aminek legfontosabb újdonsága, hogy hadrendbe állítja a francia hadsereget,

ADATOK

KIADÓ
EA

FEJLESZTŐ
DICE

MŰFAJ
akció

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.28.

ÁR
Originen 15 euró, azaz kb. 4600 forint

GÉPIGÉNY
AMD FX-6350 vagy Intel Core i5 6600K CPU, 8 GB RAM, GF GTX 660 vagy R HD7850 2 GB VGA, 50 GB HDD, Battlefield 1 alapjáték.

amely hatalmas áldozatok árán védte országát a császári erőkkel szemben. Egyébként innen ered a csomag címe is, a They Shall Not Pass (franciául: „Ils ne passeront pas!"), amit a francia sereg katonái a verduni ütközet során mondtak egymásnak.

TÉRKÉPET IDE!

Az expanzió mondhatni a szokásos mennyiségű és minőségű tartalmat nyújtja, legalábbis ha az előző Battlefield-játékokat vesszük alapul. A legtartalmasabb, és valószínűleg a legtöbb játékos által legnagyobb örömmel fogadott újdonság a csomagban található négy új térkép lesz, amelyek mindegyike az európai nyugati front egy-egy új helyszínét kelti életre. Az első ezek közül a Rapture nevű harcmező, amely az Aisne folyó két partján terül el, s kétségtelenül ez a legszebb pálya mindközül. A pipacsokkal borított domboldalak egészen fantasztikus látványt nyújtanak, amelyekkel szemben tüzérségi állásokkal övezett lövészárkok helyezkednek el – e kettő kontrasztja rendkívül szembetűnő és varázslatos. A két partot egy széles kőhíd köti össze, amely az egyre elhatalmasodó harcok során előbb-utóbb leomlik. A Rapture remek helyszín

Abban semmi meglepő nincs, hogy a Battlefield 1 helyszínei borzalmasan jól festenek. Borzalmasan: értsd úgy, hogy a lángnyelvekben és hullahegyekben, romokban senki sem gyönyörködik hosszasan.

Hopp, az indie Verdunt megjárt veteránok otthonosan érezhetik magukat a lövészárkok mélyén, ahol csak a gyorsabb maradhat életben.

az orvlövészek számára, szóval, aki szeret fejlövésekkel idegrohamba hajtani random játékosokat, az itt megtalálja a számítását.

A második pálya Soissons néven fut, amely egy apró városrészt, valamint egy lövészárkoktól tarkított dombos vidéket biztosít hadszíntérként a harcoló felek számára. Ezen a pályán már megjelennek és fontos szerephez jutnak a járművek is, melyek segítségével romba dönthetjük a városi szakaszokat. Ugyanitt mutatkozik be a kiegészítő egy másik újdonsága, a Char 2C nevű óriástank is, amely hasonlóan hívható csatába, mint a játékban létező többi

gránáttal 3-4 embert is kiiktatunk, szóval ide érdemes mindenkinek betárazni a gáz- és napalmgránátokból, és lehetőleg mindig a többiekkel maradni, nehogy valamelyik sarkon belefussunk egy komplett seregbe.

Végül, de nem utolsó sorban kézhez kapjuk a Verdun Heights nevű térképet is, amely a verduni ütközet első szakaszát mutatja be. Ezen a pályán szembesültünk azzal, milyen pokoli is lehetett a háború, ahol a francia hadsereg, Robert Nivelle ezredes parancsnoksága alatt megpróbálta áttörni a német vonalakat, hogy véget vessen az állóháborúnak. Kis érdekesség, amit a

AZ EA A VILÁGHÁBORÚBAN IGEN FONTOS SZEREPBEN LÉVŐ FRANCIÁKAT TÉNYLEG CSAK A PLUSZ PÉNZÉRT VÁGTA KI AZ ALAPJÁTÉKBÓL.

behemoth osztályú harci eszköz, tehát a mérkőzés kétharmada felé kapja meg mindig a vesztésre álló fél. Ennél a tanknál egyébként érdekesség, hogy a DICE már szabadjára engedte a képzelőerejét, és egy olyan lánctalpast keltett életre, amely ugyan létezett, de sosem használták harci körülmények közt.

A harmadik térkép a Fort De Vaux nevet kapta, amely már jóval komorabb, sötétebb színárnyalatú harcmező lett, mint az első kettő. Ezen a pályán már javarészt fedett területeken zajlanak a harcok, ugyanis egy labirintusszerű bunkerrendszerről van szó, ahol inkább a közelharci és a rövidtávú fegyverek dominálnak. Itt simán előfordulhat, hogy egyetlen

történelmet ismerők valószínűleg tudnak: Nivelle ekkor elkövetett egy óriási hibát azzal, hogy az újságíróknak elárulta az áttörésről szóló haditervét, ami végül a császári erők fülébe jutott. Ennek köszönhetően a németek felkészülve várták a franciák ostromát, aminek következtében 350 000 francia katona vesztette életét, miközben alig tudtak területeket felszabadítani. Mi viszont abban a szerencsés helyzetben lehetünk, hogy nem kell átélnünk az ottani borzalmakat, csupán egy játékos hangulatú lövészárokcsatát kapunk, amely igyekszik a lehető leglátványosabb és legizgalmasabb módon szórakoztatni minket. Mocsok, sár, lángoló erdők, mustárgáz – ezek sodrásában kell gyalogsági harcot vívnunk a szemben álló féllel.

ÉRTÉKELÉS

Az első kiegészítő végre hadrendbe állította a francia sereget, ami mellé kaptunk négy új pályát, egy új játékmódot és pár új fegyvert. Szokásos, mondhatni unalmas tartalmat nyújt az első BF1 DLC.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO
A Frontlines néven futó játékmód ötvözi a két legizgalmasabbat, a conquestet és a rusht. Ez lett a kiegészítő legizgalmasabb újdonsága.

KONTRA
Az első kiegészítő a langyos vízben maradt, és nem igazán hozott semmilyen forradalmi változást a játékba.

78%

A BALROG ÁRNYÉKÁBAN

A They Shall Not Pass a pályákon kívül egy vadonatúj játékmóddal is megtoldja a Battlefield 1-et, amely Frontlines néven található a szerverkereső szűrői közt. A Frontlines pontosan azt a két játékmódot vegyíti, melyek mindig is a legizgalmasabbak és legnépszerűbbek voltak a Battlefield-játékok esetében: a Conquestet és a Rusht. Ebben egy hosszan elnyúló harcmezőt kapunk, amelyen három-négy elfoglalható pont között kell harcolnunk mindig azért az egyért, amelyik éppen aktív. Ha az egyik fél elbukja a pontot, a frontvonal eltolódik a bázisuk felé, egészen addig, amíg meg nem nyílik annak utolsó szakasza. Itt már nem pontot kell foglalniuk a játékosoknak, hanem megvédeni vagy elpusztítani a két távíró állomást, amelyek lerombolása a mérkőzés végét jelenti. Egy rendkívül izgalmas, kötélhúzás szerű harc zajlik itt, amelyen az állóháborún túl a lesipuskásoknak sincs helyük. Itt mindenkinek a foglaláson kell ügyködnie, különben pillanatok alatt bedarálhatják a csapatát.

A kiegészítővel természetesen új fegyvereket is kapunk, méghozzá hat darabot, melyeket különféle kihívások (assigments) teljesítésével oldhatunk fel. Az egyik ilyen például a Ribeyrolles 1918, amely feloldásához 50 killre és 20 fejlövésre van szükség két másik fegyverrel. Hasonló módszerekkel, mind a négy karakterosztállyal feloldhatunk 1-1 fegyvert, illetve egy sörétes puskát (Sjögren) és egy pisztolyt (Mle 1903) is megkaparinthatunk. Ezeken kívül kapunk még 4 új közelharci kést/buzogányt is, melyek már tényleg csak a habot jelentik a tortán.

ELSŐŐ VAGY?

Igazából semmilyen meglepő dolgot nem tartalmaz a They Shall Not Pass, viszont amit nyújt, azt a szokásos minőségben és mennyiségben teszi. A négy új pálya szép, és jó rajtuk játszani, de ezekhez hasonlókat már az alapjáték is tartalmazott. Valóban szemet gyönyörködtetően szépek és aprólékosan kidolgozottak, a dinamikusan változó időjárás pedig néha úgy átfesti a környezetet, hogy szinte rájuk sem ismerünk. Az új játékmódot imádtuk, az új fegyvereket pedig nem éreztük sem túl erősnek, sem túl gyengének ahhoz, hogy felborítsák a kényes erőegyensúlyt, szóval ezek is csupán tovább színesítették a játékot. Tartalmas, viszont az új játékmódot leszámítva semmi különleges vagy egyedi dolgot nem tartalmaz az első kiegészítő, amit borsos ára miatt csak azoknak a játékosoknak ajánlunk megvételre, akik már nagyon beleuntak az alapjáték által nyújtott izgalmakba, és úgy érzik, kitartanak még legalább egy évig a Battlefield 1 mellett.

ANGYALOK ÉS DÉMONOK

DARK SOULS III

THE RINGED CITY

[ÍRTA BÖJTI] LEZÁRULT A TAVALY ÁPRILISBAN MEGJELENT HARMADIK EPIZÓD UTOLSÓ FEJEZETE, SŐT ÚGY TŰNIK, HOGY EN BLOC A 2011-BEN ELSTARTOLT SZÉRIA IS A VÉGÉHEZ ÉRKEZETT A THE RINGED CITY KÉPÉBEN. AZ UTOLSÓ DLC PEDIG MÉLTÓ LEZÁRÁS, AMI A SOROZAT LEGJOBB HARCAI KÖZÉ IS BEÉKELŐDIK.

Fájó szívvel, de nagyon úgy fest, hogy búcsút inthetünk a From sokak szerint mazochistáknak való sorozatának, ami az elmúlt nyolc évben alapvetően határozta meg a videojátékos világ egy kisebb, de nem elhanyagolható szeletét. A PS3-exkluzív Demon's Souls és a multiplatform Dark Souls (avagy DS) egyfajta zászlóvivője lett a kihívást és az azért járó jutalmazást kedvelő közösségnek, melynek tagjai nem törölték a programot néhány tucat vereséget követően, hanem inkább megtanulták, hogyan lehet tartósan túlélni kraftolás és építgetés nélkül, egy valóban kegyetlennek tűnő univerzumban. Persze ahogyan az lenni szokott, semmi sem tart örökké, így a DS sem, ami a tavalyi Ashes of Ariandel (decemberi szám) könnyebben felejthető kalandjai után idén végérvényesen (?) távozik köreinkből, ehhez pedig a The Ringed City (TRC) kínál tökéletes apropót.

NAGY ÉS TARTALMAS

Tökéletes, mert ami a DS esszenciája, és amit a külső nézetes akció-RPG sorozat kiegészítőitől általában megszokhattunk, azt ezúttal mind megkapjuk. Ha az előző etap két egyszerűbb helyszínét gyorsan elfelejtjük, igazi jutalomfalatban részesülhetünk az új bővítménnyel. Az már nem újdonság, hogy az adott részhez tartozó DLC-k sok esetben az alapjáték legnehezebb területeivel szálltak versenybe a kihívás terén, netán le is körözték azokat, és az elején nincs ez másként a The Ringed City esetében sem.

ADATOK

KIADÓ
Bandai Namco

FEJLESZTŐ
FromSoftware

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.28.

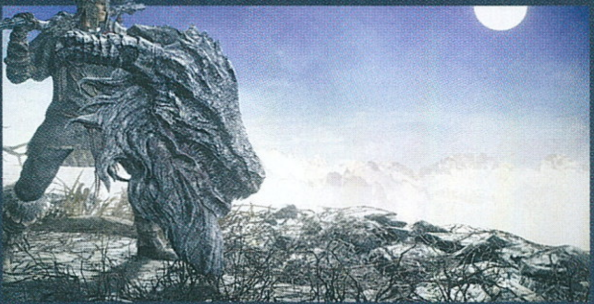
ÁR
15 euró (4600 Ft)

GÉPIGÉNY

Intel Core i3-2100 CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 750 VGA, 25 GB hely. Futtatásához az alapjáték is szükséges.

KIALSZIK A LÁNG?

HA VALAKI EGYELŐRE MÉG NEM RUHÁZOTT BE A PROGRAMRA, ILLETVE A SZEZONBÉRLETRE, ANNAK AJÁNLOTT KIVÁRNIA AZ ÁPRILIS VÉGÉRE ESEDÉKES THE FIRE FADES EDITION MEGJELENÉSÉT. UTÓBBI MINDENT TARTALMAZ MAJD, ÍGY A DS3 ALAPJÁTÉKOT ÉS MINDKÉT KIEGÉSZÍTŐT, EZZEL A CSOMAGGAL PEDIG GARANTÁLT AZ 50, DE INKÁBB 100 ÓRÁNYI KIHÍVÁS, AMI KÖNNYEKKEL ÉS DIADALITTAS KIÁLTÁSOKKAL EGYARÁNT BÍR. RÁADÁSUL A MÁSODIK RÉSZ HASONLÓ KIADÁSÁNAK ISMERETÉBEN AZ SEM KIZÁRT, HOGY MÉG AZ ALAPJÁTÉKOT IS SIKERÜL KICSIT MEGBOLYGATNIA A FEJLESZTŐI CSAPATNAK (ÚJ ELLENFELEK, VAGY A RÉGIEK MÁS ELHELYEZÉSE, ÚJ FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK). TEHÁT, AHOGYAN AZ A CIKK VÉGÉN IS OLVASHATÓ, A SÖTÉT LELKEK TÖRTÉNETE A LEZÁRÁS ELLENÉRE SEM ÉRT VÉGET.

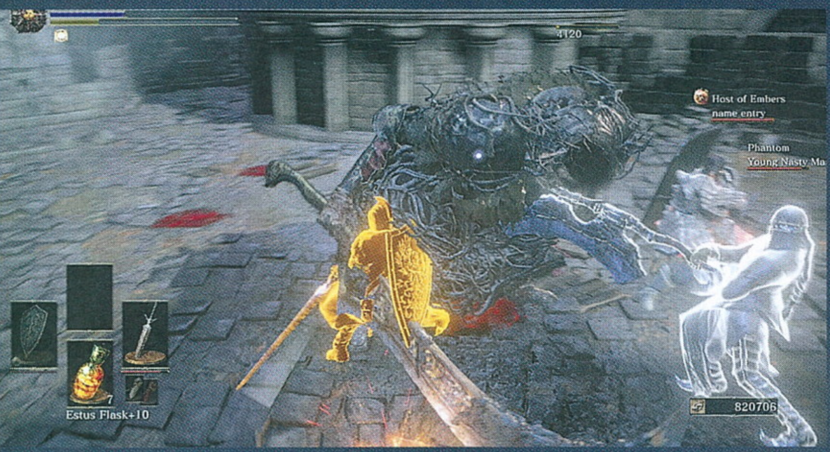


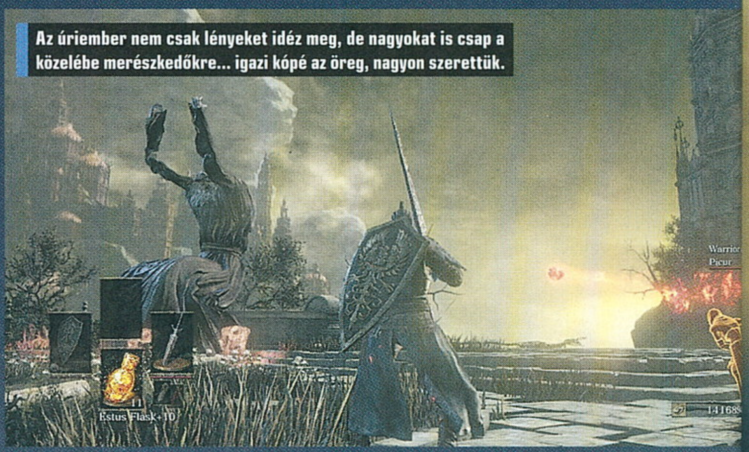
A furán összeomlott, össze-vissza álló nyitóhelyszín halálos sugarakat lövöldöző angyalokkal, nagy számban támadó lidércekkel, mérgező mocsárral indít, és ember legyen a talpán, aki egyből felveszi a ritmust. Pláne, hogy mind a Dark Souls 3, mind pedig a sétagalopp Ashes of Ariandel lazított a gyeplőn, aminek hála sokan belekényelmesedtek a megszokottnál egyébként még így is offenzívabb harcokba. Így aztán jön a régen elfeledett recept, mikor egyesével fedezzük fel az ösvényeket, lassan kiismerjük az ellenséges lényeket, rájövünk, mikor mi következik, hogyan támadnak ránk és hol, mit érdemes használni, és milyen ruha a legjobb a támadások ellen.

Aztán jöhetnek az újabb területek a városi, épületek között lófráló vagányokkal, akik másodpercek alatt zúznak szét bárkit, még 150-es szinten és a felett is, hogy egy újabb (ezúttal már nem mérgező) mocsárral közeledjünk célunk felé, aminek elérése elsőre 8-10 óra is lehet, főleg, hogy útközben még egy sárkánnyal is meggyűlik a bajunk.

FŐELLENFELEKBEN NINCS HIÁNY

Persze a hüllő nem csak úgy hátráltatja a kalandozót, később opcionális és titkos főellenfélként a DLC és a Dark Souls 3 egyik





Az úriember nem csak lényeket idéz meg, de nagyokat is csap a közelébe merészkedőkre... igazi kópé az öreg, nagyon szerettük.

legjobb harcát nyújtja, pont, mint az első démonok, amik nem csak a legkiválóbb nyitányt szolgáltatják, de a sorozat teljes egészét nézve sincs szégyenkeznivalójuk. Maga a végső boss is nagyszerű élmény (már ha az nagyszerűnek mondható, hogy néha szó szerint feltörlik az emberrel a padlót), egyedüli kakukktojásnak csak a templomos őrzők mondhatók, elvégre a hozzájuk fűződő összecsapás élvezetes ugyan, mégis a széria egyik legötlettelenebb megmérettetése.

És akkor még nem beszéltünk a nagy számban érkező gépi és emberi fekete fantomokról, akik mint mindig, most is újra és újra megnehezítik a játékosok amúgy sem könnyű életét. Persze szinte minden küzdelemnek megvan a maga izgalma és szépsége, ha másért nem, hát azért, mert megtudjuk, hogy x fegyver esetében még véletlenül se legyünk két lépésnyinél közelebbi távolságban az ellenfélhez, és ha a szó szerint kétajtós szekrénnyel (na jó, két durva pajzzsal) közeledő opponens már szinte a nyakunkban van, akkor bizony ugrani kell, méghozzá minél távolabb.

ÉRTÉKELÉS

Az előző DLC-vel szemben tartalmas és nagyszerű kiegészítő a hasonlóan minőségi alapjátékhoz – erre már tényleg megéri beruházni.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO

Több nagy terület, nagyszerű ötletekkel, rengeteg felszedhető fegyverrel és páncéllal, minden téren kiemelkedő főellenfél-harcokkal, és pár kisebb titokkal.

KONTRA

A másokhoz csatlakozással még vannak gondok, a végére picit „könnyű" lesz ez a kiegészítő is, de ez inkább csak a veteránokat fogja zavarni – vagy őket sem.

93%

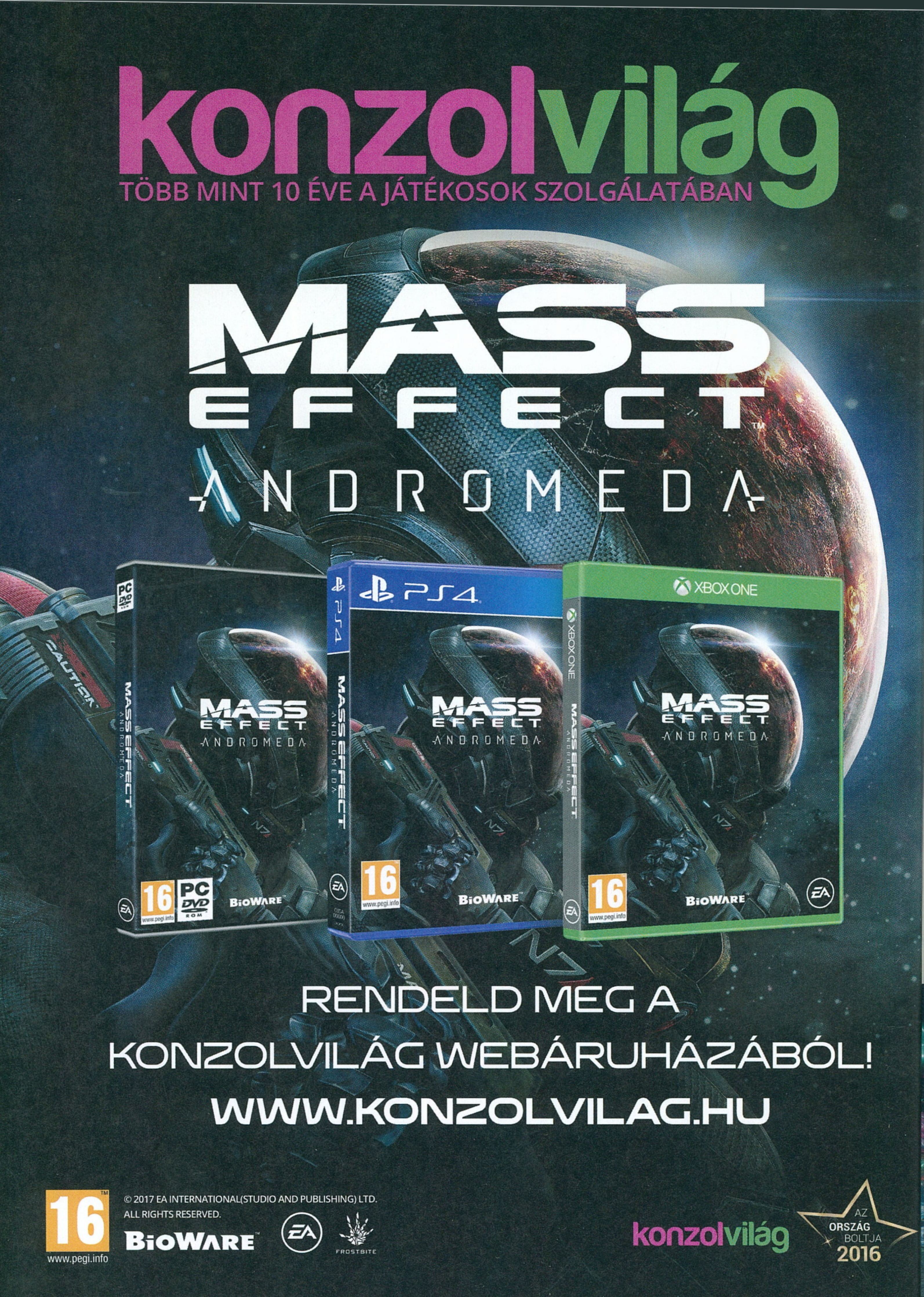
Igen, van olyan is, mikor nem egy, de rögtön kettő főellenfelet dob be a játék, ami sok esetben durva erővel is társul, ezzel fokozva a kihívást.

SZÉP VOLT, FIÚK!

A TRC rengeteg meglepetést és izgalmas pillanatot tartalmaz, így új varázslatokra és csodákra, fegyverekre, páncélokra és ruhákra tehetünk szert, ezzel alaposan kibővítve a már így is kellően változatos tárházunkat. Ezenkívül a kihívás terén sem vicceltek az alkotók: bár a DLC közepétől-háromnegyedétől kicsit lazább a tempó (vagy csak sikerült felvenni a ritmust), így is bőven van mit felfedezni, megtalálni, ugyanis titkokból is bőven kijutott a kitartóbb kutatóknak (álfalak, titkos tetőkert sárkányfejes pajzzsal, opcionális boss).

Mindezek után elmondható, hogy bár kérdéseink még így is maradhatnak a történetet illetően, az utolsó bővítmény nagyon szépen zárja le az epizódot és a szériát. Egyébként pedig sajnálatos, hogy úgy tűnik, egyelőre el kell búcsúznunk a sorozattól, mert a DS, ahogy a cikk elején is jelezve volt, meghatározó darabja az elmúlt közel tíz évnek. Olyan címe, amely a szigorú büntetések mellett az igazi jutalmazáshoz is értett. Nem jó, hogy vége, de ha már egyszer így alakult, nem is lehetett volna szebben befejezni ezt a kalandot. Ha ehhez hozzávesszük az immáron három külön arénát tartalmazó PvP-t, a rengeteg lehetőséget, akkor egyértelmű, hogy a játékkal továbbra is jól járunk. És amíg jön a GotY-változat, ezzel friss lelkeket öntve a fogaskerekek közé, addig elmondhatjuk, hogy a történet nem ér véget, csak egy fejezet zárult le, a show pedig megy tovább. Velünk vagy nélkülünk.

A FROM ISMÉT MEGMUTATTA, MILYEN EGY JÓ DLC, A RAJONGÓK PEDIG ÖRÜLHETNEK.


konzolvilág
TÖBB MINT 10 ÉVE A JÁTÉKOSOK SZOLGÁLATÁBAN
MASS EFFECT
ANDROMEDA
PS4
XBOX ONE
BIOWARE
RENDELD MEG A
KONZOLVILÁG WEBÁRUHÁZÁBÓL!
WWW.KONZOLVILAG.HU
16
www.pegi.info
© 2017 EA INTERNATIONAL(STUDIO AND PUBLISHING) LTD.
ALL RIGHTS RESERVED.
BIOWARE
FROSTBITE
konzolvilág
AZ ORSZÁG BOLTJA 2016

DÉMONVADÁSZAT ÉS CICARÓKA

Toukiden 2

[IRTA BÖJTI]

MIKÖZBEN A CAPCOM MONSTER HUNTER-SZÉRIÁJA FOLYAMATOSAN A RAJONGÓK KEDVÉRE TESZ, A KOEI ÚGY DÖNTÖTT, MAGA IS VÁG EGY SZELETET A SZÖRNYVADÁSZATOT JELKÉPEZŐ TORTÁBÓL. AZTÁN AZ EGYBŐL HÁROM LETT, CSAK EL NE CSAPJA A GYOMRUNKAT.

Ha a japán Koei Tecmo és a kiadóóriásnak bedolgozó Omega Force ért valamihez, az a tömegeket egy szempillantásnyi idő alatt másvilágra küldő mousou zsáner, amivel állandó pénzforráshoz jutott a páros. Ám néha-néha ki kell kukucskálni a Warriors szót mindenféle furfangos módon magába rejtő sorozatok biztos árnyékából, amihez a kreatívok csak és kizárólag jól ismert márkaneveket és közkedvelt világsikereket kutatnak fel. Ilyen többek közt a Munster Hunter-széria, amiben az Omega Force stílusához közel álló rengeteg harc ugyanúgy megtalálható, mint az óriási szörnyetegek hada, amiket aztán a játékosok nemcsak egyedül, hanem bizony többen, összefogva is leverhetnek. A vezetés persze egyből rábólintott a jól működő ötlet lekoppintására, majd az eladásokkal is annyira elégedetté váltak, hogy a 2014-es, handheld (PSP, Vita) változatnak 2016-ban egy komolyabb adaptálása is született (Kiwami), sőt immáron a tényleges folytatáshoz is elérkeztünk.

DÉMONOK ÉS GYILKOSOK

Nagy sztori nincs a háttérben, az epikus monológok elvesztek a digitális űrben, sőt a kedvelhető héroszok is szabadságra mentek, így háttérként annyi a lényeg, hogy a Toukiden világában megjelentek a szellemvilággal is kapcsolatban álló Slayerek, akik tulajdonképpen az egyedüliek, kik rendet teremthetnek a káoszban. A második rész egyébiránt még mindig ezzel a felütéssel indít, a játékos gyorsan összebarbizza hősét/hősnőjét, ezután meg mehet a gyakorlópálya, ahol a legfontosabb mozdulatokra tehetünk szert. Innen már csak pár lépésnyire van a felhőtakarón átkukucskáló hatalmas szörnyeteg, aki egy kisebb faluba teleportálja el a főszereplőt, hogy ott segítsen a helyieknek a démonok (Oni) visszaverésében, miközben képességeivel kapcsolatban is egyre inkább képbe kerül, hogy a végén igazi, verhetetlen harcosként mentse meg a világot a külső nézetes, nyitott világú akció-RPG során.

Igen, klisés és nem túl izgalmas a sztori, de a hasonló stílusú programokra általában nem is azért gerjednek az emberek, mert Orwell vagy éppen Lovecraft írta a kidolgozott hátteret – ezúttal is a harc az (na meg a fejlődés), ami elviszi a hátán a teljes hóbelevancot. Emberünk ugyanis nemtől, mellmérettől (fontos információ: állítható), fegyvertípustól (ezt is kiválaszthatjuk) függetlenül egyre jobb képességekkel bír, ruházatát és eszközeit is lecserélheti, így egyre komolyabb esélyei lesznek a csaták alatt is. A helyi kovácsnál a talált összetevőkből páncélzatot és kardokat, buzogányokat, lőfegyvereket készíttethetünk, ezeket erősíttethetjük, sőt a szellemvilággal összehaverkodva mindenféle egyéb skilleket szerezhetünk, amik támadásunkra, védelmünkre, szerencsénkre lesznek hatással a speckó mozdulatokon túl. Na és persze ott a legfontosabb extra: a fő és mellékfeladatok elvégzésén túl más játékosokkal is összeállhatunk, hogy együtt, online kaszabolás során győzzük le a sokszor épületnyi magas monstrumokat, amiknek ráadásul nem is mindegy, melyik testrészét ütjük, hiszen különféle gyenge pontokkal rendelkeznek.

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Omega Force

ÉRTÉKELÉS

A Kiwami után végre egy tényleges folytatás, bár a kampányon lehetett volna még csiszolni, de azért így is élvezetes.

GÉPIGÉNY

Core i7 870 CPU, 3 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 17 GB HDD.

TÁLALÁS: **78%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Hatalmas démonok, amiket magunkban és másokkal is leverhetünk, mindenféle fejlesztés és szellemi társ – jó ez, el lehet benne veszni 20-40 órára.

KONTRA

Iszonyatosan túl van árazva, a történet terén kicsit többre vágytam volna.

76%

MÉG ÉLVEZETESEBB

Ha valaki ismerte az előzmény(eke)t, az most csak csóválhatja a fejét, és azt kérdezheti magában, hogy „na, de akkor mi az újdonság". Nos, igazi újítás nincs, a látvány viszont szebb, a játékmenet és a harcrendszer még élvezetesebb, miközben bár ekézve lett a sztori, azt érdemes megjegyezni, hogy az elsőhöz képest sokkal inkább történetközpontú a második rész, ami kicsit innen is, onnan is csipegetett (pl. a Dragon's Dogmából).

Így alapvetően működik minden, jók a harcok, többen játszva meg aztán pláne impozáns tud lenni egy-egy monumentálisabb csata a démonok ellen, amikbe sok esetben NPC társak is becsatlakoznak. Van még néhány jópofa karakter is (visszatér a cuki cicaróka), a művészeti dizájn is szerethető, sőt a zenék között is találni olyat, amit inkább kellemes hallgatni, nem tartozik az európaiak számára fülsértő kategóriába. Ami inkább gond, az szokás szerint az árazás, hiszen a Toukiden 2-nek nagyjából a felébe kellene kerülnie a mostani összeget nézve, ráadásul legközelebb már több újítás szükséges, ha a kiadó meglépné a harmadik epizódot. Mert mérget vehetünk rá, bizony meglépi majd.

HA MÁR PC-RE NINCS MONSTER HUNTER, LEGALÁBB VAN TOUKIDEN 2 – MÉG HA A KÍVÁNT MINŐSÉGET NEM ÉRI EL A JÁTÉK, AKKOR IS.

Azt mondják, a démonok haragja pusztító – na, mindez semmi ahhoz képest, amikor Chris megtudja, hogy elfogyott a csoki.

ÉLETCÉLT KERESVE

[ÍRTA POZANDR] *Egy hónappal az Atelier Sophie premierje után máris a digitális boltok polcaira került a folytatás, az Atelier Firis, ami részben az előző játékban megismert receptet követve, részben teljesen megújult formában folytatja a korábban átélt kalandot.*

Ez persze nem teljesen igaz, hiszen a sorozat 18. epizódja teljesen új főszereplőt kínál a 15 éves Firis képében, mégis összeköti a játékokat Sophie személye, aki ebben az epizódban is hamar feltűnik. Firis Mistlud egy Ertona nevű, elszigetelt bányászkolóniában éli mindennapjait. A kislány különleges szerepet tölt be a közösség életében: meg tudja mondani, hogy mely ásványok, kövek azok, amelyeknek a kitermelése létfontosságú a túlélés érdekében. Azonban Firis nem boldog. Ő a külvilágba vágyik, a szabad ég alá, hogy éljen, tapasztaljon, de egy hatalmas kőajtó, ami mindig zárva van, megakadályozza ebben. Testvére, Liane a közösség kivételezett tagjaként, mint vadász, kimehet, így ő mesél Firisnek arról, hogy milyen a kinti világ. Ezzel csak még jobban feltüzeli a kislányt, aki a kolónia egyetlen olyan részén vigasztalódik, ahonnan látszik az ég kékje. Egy szép napon azonban berobban a kőajtó: feltűnik Sophie és Plachta, így gyorsan kiderül, hogy Firisnek nagy tehetsége van az alkímiához...

ELVESZVE A NAGYVILÁGBAN

Innen pedig egyenes út vezet ahhoz, hogy Firis kiléphessen a szabadba, és megtapasztalja azt, ami eddig csak az álmaiban élt. A világ nemcsak Firist tölti el ámulattal, hanem a játékost is. Ugyanis az előző epizód olcsó hatású, elkülönített területeit – amiről morogtam is a Sophie-ról írt cikkben – lecserélték a fejlesztők egy valódi, nyitott világra. Ez a világ pedig hatalmas, talán a legnagyobb a sorozat történetében. A kislány azonban nem kóborolhat teljes szabadságban, ugyanis köti az idő. Igen, visszatér az időlimit: Firis elsődleges feladata, hogy 365 napon belül letegye a hivatalos alkimista vizsgát, különben visszakerül Ertonába, ahonnan soha többé nem szabadulhat. A küldetés végrehajtása azonban nem egyszerű, a kislánynak számos missziót kell teljesítenie, miközben nem feledkezhet meg arról, hogy minél többet gyakorolja választott mesterségét.
Az alkímia azonban itt csak mellékszerepet tölt be. Az Atelier Firis igazából arról szól, hogy egy kezdetben gyerekesen viselkedő kislányból hogyan lesz érett, felnőtt hölgy, hogyan találja meg az útját, létének célját. Igen, először gyerekesen viselkedik.
A történet elején Firis csak úgy odavágja szüleinek, hogy utálja őket, mert azok nem akarják kiengedni. Persze érzi, hogy rosszat tett, de utazásának megkezdése előtt nem kér tőlük bocsánatot. Annyit azért mond nekik, hogy elmegy.

> *A koei Tecmo jóvoltából mostanában nem unatkozhatnak a PC-vel rendelkező JRPG-rajongók, ami nagyszerű dolog.*

A kérdés az, hogy ezt az utazást hogyan mutatja be a Gust. A válasz: nagyon is jól. A fejlesztők nemcsak egyszerűen fogták az Atelier Sophie legjobb elemeit, hogy azt egy friss történettel újra kiadják, hanem telepakolták ötletes megoldásokkal is.

Mivel a világ felfedezése a lényeg, az alkimista készletet bárhol fel lehet állítani, ahol Firis tűzrakó-helyre lel. Az időjárás befolyásolja a térkép láthatóságát, a kislány által viselt ruhák pedig a játékmenetre is hatással lehetnek. És ez csak néhány példa. A megnövekedett terület azonban nehezebbé is tette az új részt, mert emiatt nem könnyű megtalálni az egyes helyszíneken azokat az alapanyagokat, amik az aktuális feladathoz kellenek. A feladatok pedig sorban jönnek, a városokban szinte egymás után kapja őket a leányzó, így sokkal többet is kell szaladgálni, mint a korábbi részekben. A Sophie-val ellentétben az ember már belefuthat olyan küldetésbe, ahol nem teljesen tiszta, hogy mit kell tenni, és az enciklopédia sem segít. Ilyenkor pedig szégyenszemre segítség után kell nézni. De ha ezen túljut a játékos, és segít Firisnek elérni a célját, méghozzá határidőn belül, az igazán felemelő érzést ad. Azért, mert nemcsak Firis vizsgázik le, de a játékos is, azáltal, hogy elmondja, mennyire tanulta meg az alkímiát.

ISMERETLEN ISMERŐS

Az Atelier Firis karaktereit ugyanaz a két művész alkotta meg, akik az előző részért is feleltek. A látvány ezúttal is remek, minden illeszkedik a már ismert és megszeretett világba. És bár az Atelier Firis: The Alchemist and the Mysterious Journey AAA kategóriás árat kapott, megvétele mindenképpen ajánlott, mert mindenben többet nyújt a Sophie-nál. Ha szeretted az előző részt, ezt imádni fogod!

ADATOK

KIADÓ
Koei Tecmo

FEJLESZTŐ
Gust Co. Ltd.

ÉRTÉKELÉS

Az Atelier Firis remekül bővíti ki a sorozat világát, miközben a története is nyomot hagy az emberben.

GÉPIGÉNY

Core i5 2,6 GHZ CPU, 4 GB RAM, GeForce GTX 550Ti VGA, 35 GB HDD.

TÁLALÁS: **87%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **86%**

PRO

A fejlesztők összekapcsolták a játékokat, sokkal változatosabbak a feladatok, mint az előző részben...

KONTRA

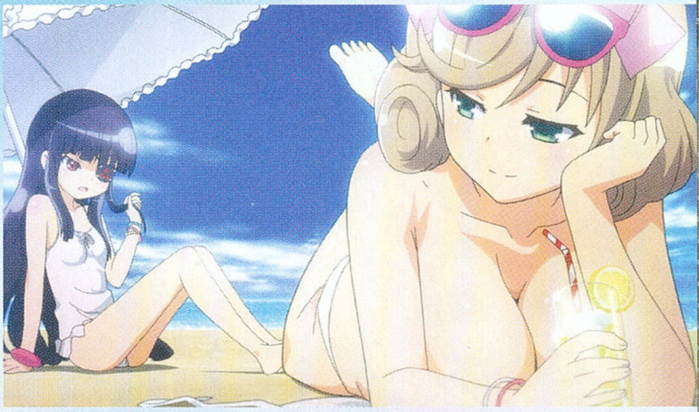
...de megoldásuk is nehezebb. És persze az a fránya szinkron.

87%

És a hetedik napon a manga kislány megpihent, miután egy remek RPG-t teremtett saját kalandjaiból.

MELLESLEG JÁTÉK

SENRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS



Maci Laci nem értette, milyen buliba hívják a japán haverjai, de pár furcsa kis bogyó bevétele után már nem is igazán érdekelte.

[ÍRTA BÖJTI] Ha valaki szereti a tömegmészárlást, a percenként többtucatnyi ellenfél ledózerolását, azonban már unja a Warriors-szériák hadvezéreit, szamurájait, robotjait, annak ideális választás lehet a Senran Kagura, amely ciciket és popsikat vet be a könyörtelen unalom ellen.

A Tamsoft alkotóinak már nem újdonság a női test kiemelt helyen történő szerepeltetése egy akciójátékban, elvégre az Onechanbara jóvoltából kellő figyelmet fordíthattak a mellek mozgására. Az Estival Versus pedig tulajdonképpen ezt a mentalitást viszi tovább, ezúttal talán még elvontabb formában. Zombik momentán nincsenek, ahogy hatalmas szörnyetegekkel is alig-alig találkozhatunk, van azonban helyettük sok-sok nindzsalány, akik ráadásul különleges képességekkel is bírnak, hogy a nyolc napot felölelő sztoriban velük tegyünk rendet az ellenfelek hullámai között.

NYOLC NAP ALATT A MELL KÖRÜL

Nyolc nap, különböző számú eseményekre bontva. A kampány ezt nyújtja a maga egyszerűségével, rengeteg párbeszédével és még több harcával. A program maga egy alapvetően tipikus, külső nézetes kaszabolda, aminél többféle kombóval is rendelkezünk az extrák behívása mellett. Van ugyanis különleges képességünk, a szimpatikusnak nem mindig nevezhető leányokat pedig először lecsupaszíthatjuk ennek segítségével, majd új ruhába öltöztetve sokkal erősebb formában, mindenféle látványos támadással felvértezve küldhetjük őket harcba. Egyszer egyedül, másszor társakkal támogatva, megint máskor pedig hatalmas robotokba bújtatva. A keblek persze remegnek, ugrálnak, feszülnek, sőt még a kisebb mellekkel megáldott leánykák is elképesztő méretekkel jönnek ki az átalakítás folyamatából, legalábbis a legtöbb esetben. Ha ez nem lenne elég az erotikából, a sebzések hatására a második ruharéteg is lefoszlik, így vereség esetén saját karakterünk, netán ellenfelünk is képes arra, hogy pőrén, maximum a kényes testrészeket fénypontokkal kitakarva pihegjen egy fa lombjai között, vagy éppen heverjen szexuális aktusra hívogató pozícióban a földön.

A pofátlan manga erotikán túl némi humorra is futja, na meg szórakoztató, habár kissé egyszerű játékmenetre.

Ezen erősen felnőttes tartalom és megvalósítás ellenére azonban hiba lenne azt mondani, hogy az Estival Versus csak és kizárólag a szexualitásról szól. A harcrendszer jó és élvezetes, az extra képességek nagyban megdobják az élményt, na persze cicik és női testek nélkül a mechanika könnyen unalomba fordulna. Az ellenfelek buták, mint a kő, vannak kisebb bugok is, ráadásul a játékmenet meglehetősen monoton a stílusnak hála, ezért aztán azt javasolnám, hogy részletekben tudjuk le a történetet, mert komolyabban nekiülve pár óra után elmehet a kedvünk az aprítástól, még a fan-service és a sok-sok eltúlzott nagyságú mell ellenére is. A szavatosság egyébiránt rendben van, hiszen a több mint tízórás kampány már önmagában elegendő, emellett vehetünk ruhákat, barbizhatunk a lányokkal, sőt kényünk és kedvünk szerint pózoltathatjuk, fényképezhetjük őket, emellett vannak különféle multis módok is, mint például a beszédes Capture the Bra.

MELLÉKESEN ÁTLAGOS

A zenék átlagosak, a grafika ahhoz képest kifejezetten jól mutat, hogy eredetileg Vitára és PlayStation 4-re jelent meg a program, persze így sem izzasztja meg az erősebb PC-ket, de legalább átlagban zökkenőmentesen fut, még a nagyobb tömegjelenetek alatt is. Minőségileg tehát rendben van a Tamsoft alkotása, noha semmiben sem kiemelkedő a női anatómia bemutatásán túl, de ezt is hajlamosak vagyunk elnézni neki, elvégre a cici szentesíti az eszközt, a Senran Kagura: Estival Versus meg összességében egy szórakoztató darab, amivel hosszú órákig is ellehetünk anélkül, hogy kiábrándulnánk fura, némileg elvont világából. A lányok beszólnak egymásnak, tapogatják a másik testét, leribancozzák társaikat (jó példaként nem őket fogjuk mutogatni, na), az állóképek igen izgalmas beállításokkal bírnak, emellett pedig ott a lehetőség, hogy jól elverjünk egy rakás ellenfelet, pózoljunk és látványos extra mozdulatokat hozzunk be. Kell még más is a sikerhez?

Természetesen, hiszen nem ártanának jobb karakterek és dialógusok, amik pláne vezetnék az embert a cicikkel bőségesen kikövezett úton, de hát ne legyünk telhetetlenek. A nagyjából egy éve megjelent konzolos verziót ismerők sok újdonságot nem találnak, ám akik bírják magát a műfajt, a sok kaszabolást, a női testeket, egy akció során nyugodtan lecsaphatnak a hibátlanul futó, de sajnos irgalmatlanul drága számítógépes változatra. G

Azt mondják, a denevérguanó jót tesz a bőrnek, Dzsesszika pedig mindenképpen szeretne babapopsi simaságú pofikát.

ADATOK

KIADÓ
XSEED/Marvelous

FEJLESZTŐ
Tamsoft

ÉRTÉKELÉS

Egy rakás, alulöltözött és kellően izgalmas domborulattal rendelkező csinos lányt nézegethetünk, miközben lekaszaboljuk, lecsapjuk a hadseregnyi ellenfelet. Mi kéne még?

GÉPIGÉNY

Core i3-550 3,2 GHz CPU, 6 GB RAM, GeForce GTS 450 VGA, 19 GB hely.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

A harcrendszer jó, sok karaktert nyithatunk meg, akiket aztán pózoltathatunk és fényképezgethetünk is, ráadásul van egy fura, néha kifejezetten jópofa humora a játéknak.

KONTRA

Ne akarjuk egy nap alatt letudni a kampányt, mert akkor elunjuk a repetitív játékmenetet, plusz kimondottan drága.

70%

DICSŐSÉG A HŐSÖKNEK

DAY OF INFAMY

[ÍRTA JOHNBART] **ÚJRA BÜSZKÉN LENGNEK A HARCTÉREN APÁINK ZÁSZLAI, AZ INSURGENCY KÉSZÍTŐINEK ÚJ JÁTÉKA UGYANIS ELHAGYTA A KORAI HOZZÁFÉRÉST. A DAY OF INFAMY PEDIG NEM VALL KUDARCOT – EGYMAGA TÁMASZTJA FEL HAMVAIBÓL A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS ONLINE SHOOTEREK MŰFAJÁT.**

Mondják, hogy a történelem ismétli önmagát, akárcsak most jómagam, eme cikket ugyanis a három éve elkövetett Insurgency (innentől INS) teszthez hasonlóan ezúttal is a New World Interactive (innentől NWI) megkövetésével kell kezdenem. Dacára ugyanis a tavalyi előzetesem optimista záró gondolatainak, akkor a csapatnak mégsem sikerült maradéktalanul meggyőznie arról, hogy a Day of Infamy (innentől DoI) több lehet majd egy második világháborúba ültetett INS-nél. Elvégre ne feledjük: a projekt a kortárs gyalogsági hadviselést boncolgató előd modjaként kezdte harcát, játékmenete és az alatta dolgozó technológia (így egy az egyben a csapat első játékából érkezett. Nos, balsejtelmem végül nem igazolódott be, a DoI ugyanis simán megáll a saját lábán, aminek legnagyobb nyertese a második világháborús online FPS-ek újraéledő műfaja lett.

ADATOK

KIADÓ
New World Interactive

FEJLESZTŐ
New World Interactive

MŰFAJ
taktikai FPS

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.23.

ÁR
20 euro
(kb. 6200 Ft.)

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo E6600 CPU, 4 GB RAM, 1 GB VRAM-mal szerelt VGA, 12 GB HDD.

SZOKÁSOS RUTINMUNKA?

Ez persze nem azt jelenti, hogy a játék csupa meglepetés lenne, alapjai ugyanis, mint fent említettem, az INS-ből érkeznek. Elődjéhez hasonlóan így a DoI is egy online taktikai FPS, és abból is a realisztikusabb fajta. Egy (vagy jobb esetben 2-3) találattól padlót fogunk, a minimalista kezelőfelületen nincs célkereszt, nincs kiírva hány töltény maradt a tárban, és a fragekről sem kapunk megerősítést, mozgáskultúránknak pedig a lopakodó séta, a kihajolás és a hasra vágódás is része.

Bár az irányítás kézre áll, a hitreg pedig tökéletes, a célzás mégsem sétagalopp, a kezünkben tartott flintáknak ugyanis holtjátéka van, pontosságunkra pedig az adott mordály ballisztikai paraméterein túl aktuális pozitúránk, és a rohanásban-kúszásban szerzett fáradtságunk is kihat. Agyatlanul rusholni pedig azért sem érdemes, mert úgy könnyen elárulhatjuk pozícióinkat: hacsak nem váltunk lopakodós sétára, elvégre szinte minden tevékenységünket (beleértve a szóbeli kommunikációt is) meghallhatják a füleiket hegyező ellenlábasok. Aki tehát a CoD2 ihlette árkád vonalat keresi, rossz helyen jár, a Red Orchestra irányát kedvelők ellenben nyugodtan jelentkezhetnek a toborzóirodában.

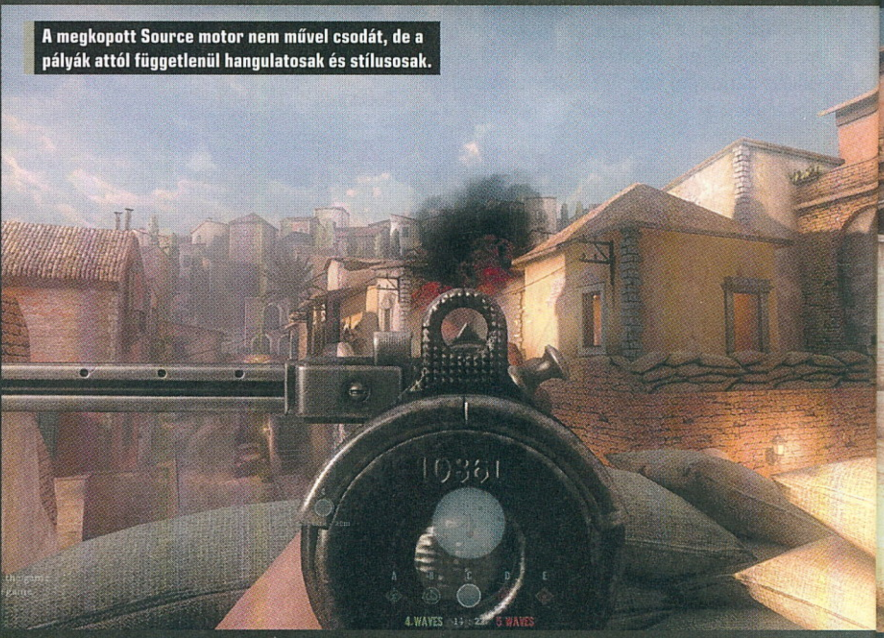
SZÓL A RÁDIÓ

A fenti műveleti szabályokat a botokkal támogatott offline mód mellett nyolcfős co-op és 32 fős PvP szegmensekben, tíz pályán ültethetjük át a gyakorlatba. Játékmódból is ugyanennyi áll rendelkezésünkre, melyek java (apróbb módosításokkal) szintén az INS-ből érkezik: a cél minden esetben a pályákon elszórt pontok elfoglalása/megtartása, vagy bizonyos objektumok megsemmisítése/védelme. A feladatok mellett az újraéledési rendszer is az elődből ismerős: az elesett játékosok adott időközönként vagy a pálya céljainak teljesítésekor respawnolnak. Mindezek persze az INS utcáin edződött harcosoknak nem jelentenek újdonságot, a déjà vu érzés pedig a kasztoknál is megmarad. A NWI-tól megszokott módon így a közel- és épületharcban a sorozatlövő osztályok a nyerők, a karabélyokat hordó bakák a középtávú harcérintkezés mesterei, a puskás katonák és mesterlövészek a távolsági ütésváltásokhoz valók, a könnyűgéppuskás golyószórók pedig fedezőtűzzel támogatják a rushokat.

Az ismerős összképből egyrészt a (közelharcban félelmetesen hatékony) lángszórós specialista, másrészt pedig a kasztok passzív képességeinek sora lóg ki: a géppisztolyos Assault pl. gyorsabban fut, míg a karabélyos katonák szuronyt is rakhatnak fegyvereikre – kulcsszerepet a meccseken mégsem ők, hanem a tisztek és a rádiósok játszanak. Előbbiek ugyanis képesek légi vagy tüzérségi csapást kérni, emellett csak ők tudják osztagszintű utasításokkal koordinálni a csapatot – ezek a képességek azonban csak akkor érhetőek el számukra, ha van a közelükben híradós katona. A két kaszt összjátéka így mondanom sem kell, hogy elengedhetetlen a sikerhez, épp ezért zavaró, hogy a tiszti kommunikációs felület nem túl intuitív, részletesebb leírást még a főmenübe integrált (elég csökevényes) oktatóvideók sem adnak róla, a témával ezért a tippek között külön foglalkozunk.

> Ha valaki a következő Call of Dutyt várja, rossz helyen jár, ez a játék ugyanis nagyon is csapatalapú és összetett.

A megkopott Source motor nem művel csodát, de a pályák attól függetlenül hangulatosak és stílusosak.



TIPPEK, TRÜKKÖK

A NYERŐ PÁROS

A tisztek feladata a megtámadandó célpontok kijelölése és tüzérségi/légi támogatás kérése, a feladatkörét azonban csak akkor tudja ellátni, ha van egy (ikonnal jelzett) rádiós a közelében. Ha tiszt vagy, de nincs a környékeden híradós, használd a „C" gombbal elérhető menü „Need Radio" parancsát. Rádiósként ugyanakkor ügyelj rá, hogy mindig a tisztek közelében maradj, így támogatva feljebbvalóidat.

ZÖREJ A HULLÁMHOSSZON

Ha a tiszt közelében van rádiós, lényegesen kibővül a „C" gombbal előhívható kommunikációs menüje: a kiabálások mellett kap egy-egy új, rádióutasításokat és tüzérségi/légi támogatásokat listázó lapot is. Ezek között a menü közepén lévő ikonra kattintva válthatsz, viszont jóval gyorsabb és egyszerűbb behívni a támogatásokat úgy, hogy előkapod a távcsöved, majd ezt követően lenyomod a bal egérgombot.

FÜSTÖLGŐ ÁSZOK

A Day of Infamy rohamaiban jelentősen megnöveli a túlélési esélyeket egy jókor, jó helyre eldobott füstgránát, érdemes hát kaszttól függetlenül magunknál tartani egy darabot, és minden esetben bevetni, ha tűz alatt kell mozogni. Hasonlóképp, ha tiszt vagy, és be akartok venni egy pontot, kérj a roham előtt füstfüggöny támogatást: ez könnyen a sikeres rush és egy lekaszált osztag közötti különbséget jelentheti!

FEGYVERTÁRSI SZERETET

Egy elhúzódó tűzharcban sokat segíthet, hogy a játékosok lőszert adhatnak az azonos flintát cipelő társaiknak, ha azok ezt külön kérik. Ha skulóra van szükségünk, válasszuk ki a „C" gombbal előhívható menü „Need ammo!" parancsát; ha viszont adni szeretnénk a készletünkből, álljunk a lőszert kérő cimbora mellé, és nyomjuk le a használat (alapból „F") billentyűt! Ne feledjük: a lőszer fontos, néha többet ér, mint az egészség.

KÉRSZ EGY LÁNGOST?

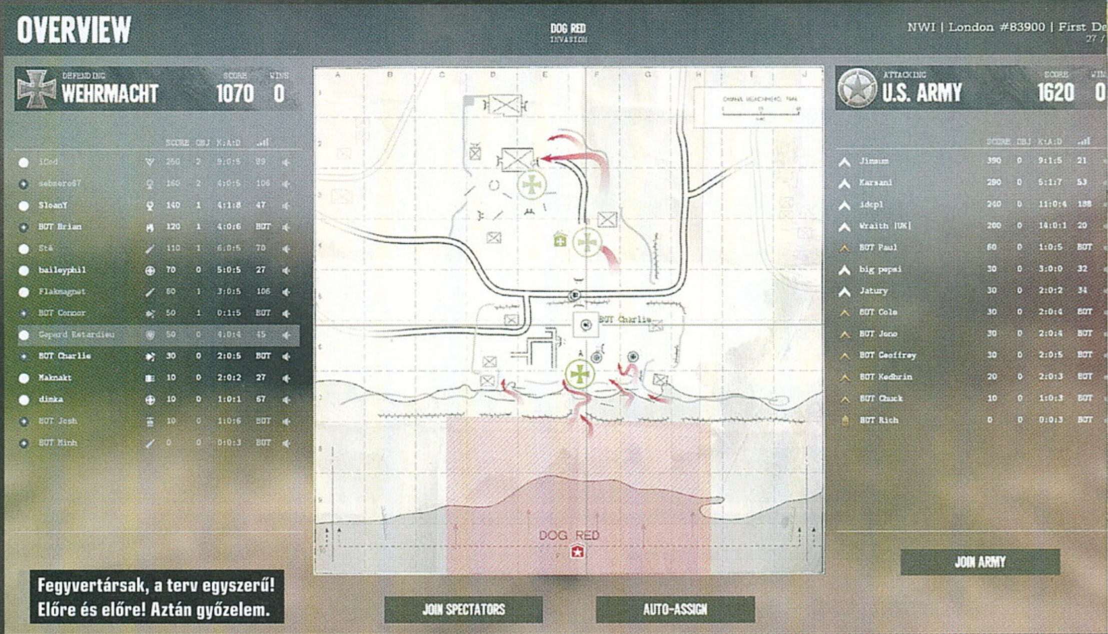
Lángszórósként nem feltétlenül kell látnod azt, akit meg akarsz pörkölni, a perzselővel vetett tűzcsóva ugyanis eltéríthető a felületeken. Ha tehát gyanítod, hogy az előtted lévő szobában vagy fordulóban ellenfelek húzták meg magukat, pörköld meg éles szögben az ajtófélfákat vagy a falfelületet, így a beláthatatlan szobákat/folyosókat is „felmelegítheted"! Csak aztán nehogy a társaidat égesd meg!

LÁBUJJHEGYEN JÁRVA

A Day of Infamyben nagyon fontos odafigyelni a hangokra, a játékosok ugyanis a futás és séta keltette zajokkal, valamint a pergőtűz alatti felkiáltásaikkal is könnyen elárulhatják helyzetüket ellenfeleiknek. Érdemes hát lopakodni, ha ellenségeket gyanítasz a közelben: ehhez nyomd le az Alt billentyűt, úgy szinte teljesen hangtalan sétára válthatsz. Aztán hogy a csendes osonásból miként kovácsolsz előnyt, már rajtad áll.

EGYSÉGBEN AZ ERŐS

A Day of Infamy nem díjazza a rambózó játékosokat: a magányos farkasok itt hamar halnak, a kör végi értékelésekben pedig nincs nagy szerepük a kiosztott killeknek. A hangsúly ehelyett a pálya feladatainak teljesítésén, azaz a kontrollpontok elfoglalásán és a célpontok megsemmisítésén van. Ne kezdj hát felesleges magánakciókba: maradj a társaid közelében, és folyamatosan koncentrálj a pálya feladataira!



Fegyvertársak, a terv egyszerű! Előre és előre! Aztán győzelem.

Az oldalanként elérhető kasztok száma egyébként az INS-hez hasonlóan a DoI-ben is korlátozott: mindegyikből csak annyi rohangálhat a mapon, amennyi egy valós rajban hihető lenne, szóval elfelejthetjük az orvlövész-hadosztályokat, az egyes specialisták száma 1-3 főben limitált. Fontos továbbá, hogy bár az online meccsek alatt XP-t és úgynevezett Supply Pointokat is gyűjthetünk, egyik sem ad a játékmenetet befolyásoló állandó fejlesztést – előbbivel (csak kozmetikai értékkel bíró) történelmi karaktermodelleket oldhatunk ki, míg utóbbival (az INS-hez hasonlóan) csak az adott meccsre érvényes, a felszerelésünket érintő módosításokat vásárolhatunk.

MEGKOPOTT SISAK

E karakterek egyébként érezhető vizuális előrelépést jelentenek az INS „visszafogott" modelljeihez képest: bár 2017-es mércével nézve a kidolgozottságuk nem a legjobb, azért elég pofásan festenek, sérülésmodellezésük pedig elég kidolgozott – a közeli robbanások akár csonkolhatják is a végtagokat, a DoI így semmiképpen sem a kiskorúak háborúsdija (ha esetleg a lángszórós pörkölésből nem lett volna egyértelmű).

Vizuális téren a pályák is rendben vannak, de itt sem brillírozik a program. Bár a terepek változatosságára nincs panasz (többek között Kréta, Szicília, a téli Ardennek, a tavaszi Németország, és persze Omaha Beach is bevetési helyszín), a régi Source motor nem tesz csodát, a mapok így inkább stílusosak, semmint gyönyörűek. Grafikai téren a prímet így a fegyverek viszik: egytől egyig poligonban gazdag modelleket és részletes animációkat kaptak, ami persze az INS tükrében a NWI-tól nem meglepetés.

Akárcsak a fantasztikus hangmérnöki munka, amely ezúttal is a játék legerősebb technikai eleme, és talán még a – számomra e téren etalonnak számító – INS-re is rákontráz. A robbanások és fegyverhangok keltette kakofónia, az összecsapások húsbavágó zaja mögött megbúvó rádióforgalmazás és a katonák (rohamokat tarkító, vagy épp a zárótüzekre reagáló) kétségbeesett kiabálása együtt olyan hidegrázó effektszimfóniát alkot, amely egyszerre lenyűgöző és nyomasztó – tökéletesen átadja a harctér káoszát, és azt hiszem, ennél közelebb nem is akarok kerülni egy háborúhoz. Erős pontja az audiofrontnak viszont a színészi játék is: amellett ugyanis, hogy a három elérhető frakció (az amerikai hadsereg, a brit nemzetközösségi csapatok, és a náci Németország) mindegyike autentikus szinkront kapott, oldalanként több színész és egy meglepően hosszú szövegkönyv is életre kelti a játékos karaktereket. A meccs kulcsmomentumait (pl. a gyülekezési pontokhoz rohanást vagy a pontfoglalást) ígý olykor olyan részletes párbeszédek tarkítják, amik egy szólista kampányban is simán megállnák a helyüket – hogy mindezt egy intenzív online közegben teljesen természetesen hozza a játék, sokat elárul a NWI profizmusáról.

KÖNNYEN ELKAPTUK, URAM!

A DoI tehát nemcsak korai fecskéje lett a második világháborús online lövöldéket idén feltámasztó trendnek, hanem egyben a törekvés erős darabja is, annak ellenére, hogy alapjai az INS-ből érkeznek. A jól kitalált kasztok, az ötletes kommunikációs és támogatási rendszer, a történelmi egységeket kioldó XP-gyűjtés, valamint az elismerésre méltó audiofront ugyanis épp elég újdonsággal dobja fel az örökölt alapokat ahhoz, hogy a játék önálló címként is megálljon a lábán. Bár az offline szegmens is részletesen konfigurálható, a parancsokra nem nagyon hallgató botok miatt a DoI online mutatja meg magát igazán – ott azonban olyan élményt nyújt, amit a virtuális világégés minden kedvelőjének ki kell próbálnia.

ÉRTÉKELÉS

Spártai megjelenésű, de kitűnő második világháborús taktikai shooter, felejthető offline móddal és fantasztikus online ütközetekkel.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **95%**

PRO
Kitűnő ballisztika és hitreg, jól átgondolt kasztok, ötletes rádiós és támogatási rendszer, remek szinkron és hangeffektek.

KONTRA
Elavult grafika, fapados offline mód, csökevényes oktatómód, és nem túl intuitív kommunikációs felület.

85%

A HÁBORÚZÁS KÉZIKÖNYVE

Codex of Victory

[ÍRTA DZSÉJT] **Vannak nehéz és mocskosul nehéz játékok. A Codex of Victory az utóbbi. Az augmentált ellenség mindig jobb és több fegyverrel bír, mint amennyi az embereknek kijut, és ez igencsak frusztráló, de legalább a szórakoztató módon.**

Képzelj el egy jövőt, ahol az emberek kijutottak a csillagok közé, de nem találkoztak űrlényekkel. Ugyanakkor olyan bolygót sem találtak, amin az emberi élet természetes valójában fenntartható lenne. Éppen ezért a kolóniák lakói a technológiát hívták segítségül, és feljavították magukat mindenféle beültetéssel – így született meg egy transzhumán kiborg faj. És naná, hogy ők nem csípik a természetes embereket, olyannyira nem, hogy mindjárt háborúzni kezdtek velük. Eme viszály megnyerése lesz a mi feladatunk, de csak azután, hogy kezeltük a feudális államba szerveződött emberiség lázadozó elemeit. Szóval lesz dolgunk bőven, sok lövedék és lézersugár keresztezi az utunkat, mire pontot teszünk eme véres történet végére.

HÁBORÚS ZÓNA

A Codex of Victory sztorija nem fog eredetiségi díjat nyerni. Ez viszont senkit se tántorítson el, mert azért érdekes húzások vannak benne – például a játék elején még nem igazán foglalkozunk a háborúval, helyette némi belviszályban lesz részünk: egy lázadozó bárót kell kipofoznunk a jutalmul kapott bolygónkról. De egy stratégiai játéknál nem is igazán a történet a lényeg, hanem az, hogy megdolgoztatja-e a kobakunkat, kiélhetjük-e taktikai érzékünket és stratégiai tudásunkat. Nos, a Codex of Victory ezen a szinten vegyesen teljesít. Maga a koncepció meglehetősen érdekes, ugyanis egy RTS-TBS keverékről van szó. Ha példával kéne élnem, kapásból az XCOM-sorozat jutna az eszembe. A játékban három nézet van. Az elsőben az űrből tekinthetünk le a bolygókra, itt láthatjuk az egyes régiókat, hogy az kinek a kezén van, miért érdemes elfoglalni stb.

Aztán van egy föld alatti bázisunk, amit valós időben menedzselhetünk. Mint az említett XCOM-ban, itt is ki kell ásnunk az új helyiségek helyét, hogy aztán labort, hangárt, feldolgozó üzemet vagy gyárat létesítsünk. Ezek természetesen a bázis befogadóképességét növelik, pénzt és ércet termelnek, amiből újabb helyiségeket vagy járműveket gyárthatunk, továbbá kutatásokat finanszírozhatunk, amikkel létesítményünket és egységeinket tápolhatjuk extra mütyürökkel (rakéták, lézerfegyverek, páncél). Végül a harmadik nézet maga a felszíni csatatér.

A játék ezen a ponton körökre osztott stratégiává válik, vagyis az egységek behívásától kezdve a mozgatásukon át a tényleges összecsapásokig minden akciópontba kerül, amiből természetesen nincs végtelen egy-egy körben. Szerencse, hogy minden részeredményünk (kilőtt ellenségek, elfoglalt stratégiai pontok, opcionális feladatok megoldása) növeli az egy körben elkölthető pontmennyiséget. Akcióink természetesen limitáltak, a pályákat egyenlő részre felosztó cellákban, azaz mozgási pontokon történik. Minden jármű más-más távolságot tud megtenni, és más-más távolságra tud ellőni. A tüzérség a fél pályán átlőhet, míg egy kis támadó terepjáró csak a szomszéd cellában lévő ellenséget piszkálhatja. Kicsit olyan, mintha sakkoznánk.

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Ino-Co Plus

MŰFAJ
stratégia

INFO

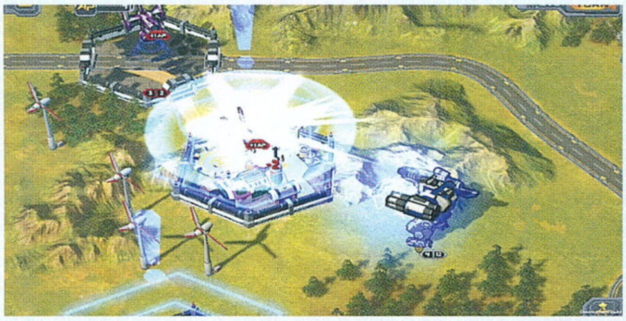
MEGJELENÉS
2017.03.16.

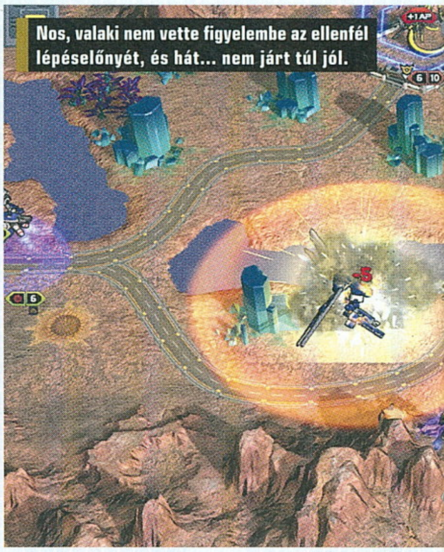
ÁR
Steamen 14,99 euró (kb. 4600 Ft).

GÉPIGÉNY
Intel Core 2 Duo 2,0 GHz CPU, 2 GB RAM, DirectX 9.0c-kompatibilis VGA, 2 GB hely.

FRONTVONAL

A fent vázolt csatatereken persze nem csak annyi a dolgunk, hogy az akciópontjaink egy részét menetelésre, a másik részét lövöldözésre költjük. Nem-nem, számolnunk kell itt még pár dologgal. Mint említettem, egységeink tulajdonságai alapból változatosak, de további korlátokat jelenthet a terep is. A tankokat egy erdő megakaszthatja, míg egy helikopter simán átrepül fölötte. A tüzérséget nem akadályozza az útba eső hegy, ágyúikkal átlőnek felette, viszont egy mech kénytelen megkerülni a rút ormot, ha célba akarja venni az ellent.





Nos, valaki nem vette figyelembe az ellenfél lépéselőnyét, és hát... nem járt túl jól.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

STRATÉGIAI PONTOK

Bármennyire csábító egyből lerohanni az ellenség fő bázisát egy adott pályán, legelőször mindig a kisebb állomásokat, az úgynevezett stratégiai pontokat szerezd meg. Ezek ugyanis újabb pozíciókat adnak, ahová egységeket rakhatsz le, ráadásul mindegyik elfoglalt pont után jár plusz egy extra akciópontot. Ezzel egyenes arányban az ellenség elveszti eme lehetőségeit, így területi és lépéshátrányba kerül.

TÜRELEM = GYŐZELEM

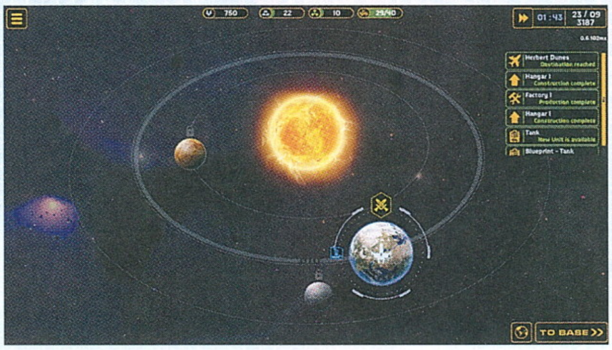
Ugyan akadnak kivételek, de a legtöbb küldetésre igaz, hogy az ellenség hadereje véges. Éppen ezért tankokból és tüzérségből húzzál fel egy védelmi vonalat, amit lassan előre tolhatsz. A tankok fedezik egymást és a tüzérséget, míg azok távolról képesek komoly károkat okozni az ellenségnek. Ugyanakkor érdemes a támadó (attack) egységeket kiküldeni, hogy levadásszák az ellenség tüzérségét.

VÉRSZOMJÚSÁG

Ahogy a fenti tesztben is leírtam, a Codex of Victoryban lévő MI módszerét úgy lehet leírni, hogy amit elpusztíthat, azt el is pusztítja. Mindig a legerősebb egységünket támadja, és mindig megtámadja. Ha elé tolunk egy tankot, arra rámegy, mint cápa a véres húsra. Ezt használjuk ki: csaljuk el a bevenni kívánt épületektől, vagy csaljuk csapdába úgy, hogy egy erősebb egységünket bevédjük gyengébbekkel.

Bázist építhetünk, fejleszthetünk, ami kifejezetten jó móka, egészen addig, míg a csaló MI le nem rombolja.

És részben ez az, ami a Codex of Victory sava-borsát adja. Noha újat nem mutat a stratégiai játékok palettáján, meglehetősen jól kialakított térképekkel operál. Egyszerűen nem lehet úgy megnyerni egy küldetést, hogy a terepviszonyokat ne használnánk ki. Nem lehet esztelenül nekilendülni, és végig nyomulni, amíg az ellenség bázisához nem érünk, mert könnyen lehet, hogy az utunkba kerül egy erdősor, amit csak egy szűk szoroson át kerülhetünk meg. És ekkor szinte biztos, hogy a szoros másik végében egy egész sor löveg áll, hogy onnan a pokol legmélyére küldje a libasorban érkező egységeinket.



EGYSÉGBEN AZ ERŐ

A másik erőssége a játéknak maga az ellenség, először a lázadók, később a veszélyesebb augmentek. No, nem kell attól félni, hogy az MI intellektualitásban agyonver minket, tulajdonképpen egyetlen egy taktikát követ, de azt nagyszerűen kombinálja a sok lúd disznót győz stratégiával. Az MI mindig túlerőben van, és minden alkalommal a hozzá legközelebb álló legerősebb egységünkre megy rá. Ilyen egyszerű? – kérdezheted jogosan, de az a helyzet, hogy nem az!

ÉRTÉKELÉS

Ha olyan stratégiai játékra vágysz, ami több szinten is kihívást jelent, itt megtalálod a számításaidat.

TÁLALÁS: **72%**
TARTALOM: **78%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **73%**

PRO

Stílusos grafika, kihívással teli, és összetett játékmenet.

KONTRA

Néha már frusztrálóan nehéz, az MI pofátlanul csal, a küldetések pedig repetitívek.

70%

Mert amikor rámegy egy tankra, akkor, ha teheti, nem egy öngyilkos pókrobotot vet be, hanem mondjuk három tüzérségi járművet, amik már azelőtt kilőhetik a tankot, hogy az viszonozni tudná a tüzet. Igen, ahogy írtam, ez hamar felpumpálja az ember vérnyomását, főleg a legelején, amikor még elég kevés egységünk van. De éppen ezért nyújt meglehetősen kellemes kihívást a Codex of Victory. Rákényszerít minket arra, hogy használjuk a terepet, megismerjük egységeinket és jól végiggondoljuk minden cselekedetünket.

Nehéz, de legalább minimális kegyelmet sem ismerő. Jó is az, ha az embernek meghozzák a kedvét a játékhoz.

SÖTÉT HÁBORÚ

Hátulütője a gyatra MI-nek, hogy egy idő után elkezd kikopni a kihívás. A túlerő – ha jól menedzseljük a bázisunkat – a játék előrehaladtával már nem lesz vészes (kivéve az olyan küldetéseken, ahol konkrétan végtelen az ellenség bevethető egységeinek a száma), a taktikáját pedig ellene fordíthatjuk. Persze addig, amíg idáig eljutunk – ha eljutunk, mert azért tényleg sok függ attól, hogyan kezeljük az elején a bázisunkat –, sok hajszálat kitépünk. S ez nem szerencsés, mert valljuk be, vékony a határ a szórakoztató nehézség és az idegesítő nehézség között. Vannak küldetések, amiket kis híján lehetetlen teljesíteni, ha nem ismered nagyon-nagyon alaposan a saját egységeidet, az ellenség egységeit, és még a terep adottságait is. És ha te vagy a Codex of Victory legnagyobb tudora, még akkor sem feltétlen biztosított a győzelem.

Emellett még felrónám, hogy a küldetések hamar repetitívvé válnak, ezen viszont semmi sem változtat. Főleg a védd meg ezt, foglald el azt vonalon haladnak, és néhány kivételtől eltekintve – néha van „lődd szét amazt" jellegű misszió – a fejlesztők nem törték össze magukat azért, hogy más feladatokat is elénk tárjanak. Sajnos a mellékküldetések frontján még ennyire sem jó a helyzet, egyáltalán nem emlékszem olyanra, ami eltért volna a fenti sémától. A képi világot nem szólhatom meg, nagyon szépek mind a környezeti elemek, mind az egységek, amikből amúgy rengeteg van – bár sajnos a legtöbb azért nem túl fantáziadús (na, tessék, mégis megszólaltam), érzésem szerint a művészeti részleg sokat játszott anno a Red Alerttel és a Command & Conquerrel, mert sok hasonlóság akad. A hangzásvilág azonban nagyon szegényes. Végül pedig csak úgy megjegyezném, hogy szerintem a játék nem egyszer csal. Néha olyan helyre dobott le egységet, ahová nem szabadott volna, és olykor az az érzésem támadt, hogy többet lép vagy messzebbre lő, mint elviekben szabadna.

VÉGÍTÉLET

Összességében tehát a Codex of Victory egy nehéz játék, amit ki kell ismerni a győzelemhez, ugyanakkor a sztori nem túl eredeti, és az MI néha piszkos módszerekhez folyamodik. Mindenkinek bátran ajánlom, aki szereti a kihívásokkal teli programokat, de jó, ha előre bekészítesz hozzá egy maréknyi nyugtatót.

SORBA, KATONÁK!

Figyelj az egységek mozgatási sorrendjére! A repülő egységeket leszámítva a harci járműveid nem tudnak átugratni egymáson. Ne a sok akciópontot felzabáló, de egyszerre csak kis távon mozgatható tankok menjenek elöl, mert lelassítják a haladást. Küld előre a kis támadójárműveket, ezek ugyan gyengék, de olcsók és sokat lehet belőlük gyártani, így a sok lúd disznót győz elvet te is érvényesítheted.

ISMERD AZ EGYSÉGEKET

Érdemes kitapasztalni, melyik egységnek milyen lehetőségei vannak, főleg az előkerülő tereptárgyak tekintetében. A légkör nélküli világokban például csak azok a repülő egységek vethetőek be, amelyek antigravitációt használnak, de vannak olyan egységek, amik képesek átmenni az erdőkön, sőt akár az ellenségek uralta mozgási pontokon is. Ezek pedig meglehetősen nagy lépéselőnyt biztosíthatnak.

PICI KÉMKEDÉS

A játékban nincs a szó szoros értelmében vett kémkedés, viszont ha rákattintunk az ellenfél egységére, legalább azt láthatjuk, milyen területen mozoghat, és meddig tud ellőni. Bátran használd ki ezt a funkciót! Segít a saját egységeid mozgatásában, ráadásul azt is segíthet megjósolni, hogy nagyjából merre fog mozogni az adott ellenséges jármű – és persze elkerülhető, hogy véletlenül lőtávolba lépj.

ALTERNATÍV ÚTVONALAK

Mint említettem, a térképek nagyon jól lettek felépítve, érdemes alaposan tanulmányozni őket, hátha rejtenek alternatív útvonalakat. A járművek az utakon mozognak a legjobban, de lehet, hogy azokon a fél pályát meg kell kerülni a célig, míg például egy szűk szurdokon akár egyből kilyukadhatsz a célterületen. Lehet, hogy csak egyesével tudod átszuszakolni az egységeket, de sok kört megspórolhatsz.

TOTÁLIS AGYMENÉS

FLATOUT 4 TOTAL INSANITY

[ÍRTA GEBBBE]

Annak idején a Bugbear maximum csak sejtette, hogy kultuszt teremt a FlatOut-játékokkal, de mi tudjuk, hogy nagy az igény az autós elmebajra a mostani piacon is. Azonban a FlatOut 3: Chaos & Destruction megjelenésével sajnos valami véget ért.

A fent említett megjelenés 2011-ben volt esedékes, és a Team 6 Studios által átvett epizód egyenlő volt a teljes borzalommal. Akkori tesztelőnk nem volt más, mint jelenleg a Guru méltán híres (kuncogás) főszerkesztője, Chocho. El sem bírom képzelni, miféle kínokat élhetett át, amikor is mondatokba kellett foglalnia gondolatait egy szörnyen elfuserált játékról, és amikor rám osztotta a FlatOut 4: Total Insanity (Teljes Őrület, továbbiakban FO4) tesztjét, nagyon reméltem, hogy nem fogok hasonló cipőben járni. Megpróbálom ezt a mondatot nem sajnossal kezdeni, de most, hogy ezt a teljesítményt kioldottam, leírhatom nektek, hogy nekem is csak a csalódottság jutott osztályrészül. A fejlesztőcsapat ugyan nem a Team 6 Studios, hanem egyebek mellett a WRC 5-öt és 6-ot is megálmodó Kylotonn, de ez a játék színvonalán sajnos nem változtat annyit, amennyit az igazi rajongók elvárnának. Ha már ennyire sikerült mindenkit fellelkesítenem, akkor ideje kicsit a dolgok mögé kukkantanunk!

ADATOK

KIADÓ
PQube/Bigben Interactive

FEJLESZTŐ
Kylotonn Racing

MŰFAJ
arcade verseny

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.17.

ÁR
15 990 Ft

GÉPIGÉNY
Intel Core i5 2,8 GHz, 4 GB RAM, 2 GB VGA, 20 GB HDD.

Gebbbe és Chris összevitatkoztak, hogy vajon melyikük parkol jobban Kőbányán. Gebbbe nyert.

FLATOUT 2, TE VAGY AZ?

A harmadik rész egyik nagy problémája a jól bevált recepttől való elrugaszkodás teljes hiánya volt. Idén ezzel szerencsésebb helyzetben vagyunk, mert kerültek újító szándékú változtatások a játékba. Hála az égnek azt felismerték a készítők, hogy mennyire a béka feneke alá került a sorozat megítélése, és hogy a FlatOut: Ultimate Carnage szintje az, amit maguk elé kell állítani. Az UC véleményem szerint a széria legtökéletesebb darabja volt, lényegében egy felturbózott és tökéletesített FlatOut 2-ről beszélhetünk, amely a mostani részhez hasonlóan először konzolokra jelent meg, majd PC-n is karmaink közé vehettük. (Jelen teszt a FO4 Xbox One verziója alapján látott napvilágot, mivel a számítógépes átirat ebben a hónapban fog megjelenni Steamen, mea culpa, de ez a helyzet.)

Azt hittük, a FlatOut-sorozatnak vége lett a harmadik résszel, erre tessék, itt a folytatás.

A fő vonal tehát változatlan, karrierünk pár futamból álló bajnokságokon ível át, melyeken legalább a harmadik helyet meg kell szereznünk a továbblépéshez. Ekkor kioldódnak speciális események is, ezek aztán elérhetővé válnak a gyors játékmódban. A derbi kategória mindennek a legalja, gyakorlatilag roncsokat kapunk, hogy kis tuningolással kihozzuk belőlük a legtöbbet. A funkció, ahogy mindig, most sem felesleges, mivel az első pár verseny után szükségünk is lesz a fejlesztésre a lemaradásunk kompenzálása érdekében. Az erre való tőke megszerzése pedig természetszerűleg a minél jobb helyezések-kel és a versenyeken mutatott agresszivitásunkkal szerezhető meg. Röpítsük ki az ellenfelet az autójából, mi ütközzünk a legtöbbet és emellett még a legtöbb tereptárgyat is mi takarítsuk el az útból. Utóbbi azért is nagyon fontos, mert a nitrotartály feltöltésében elengedhetetlen szerepe van. Vezetéstechnikai elemekkel, mint a drift vagy az ugratások, sokkal kevesebb egységet nyerhetünk. Ez tehát így fog menni egészen addig, ameddig az All Star kategória csúcsára nem kerülünk. Ismerős a recept ugye?

BOMBA ÉS MÁGNES

Ha már FO2, akkor mindenkinek jussanak eszébe azok az elmeroggyant minijátékok, amelyekkel órák hosszat tudtunk szórakozni annakidején. A fejlesztők becsületére legyen mondva, ezekből bőségesen jutott most is a kalapba. Egy kis beerpong (sörpingpong)

A FlatOut-játékok mindig a rombolásról szóltak – kár, hogy ezúttal az autó roncsolódása nem lett az igazi.

a haverokkal? Netán a baseball jobban a kedvünkre való? Ó nem, inkább tűzkarikákon akarok keresztülugrálni, az már nem érdekel, hogyan fogok földet érni. Kreativitásban nem szenved hiányt a repertoár, és a labdát vagy bármilyen játékszert minden esetben a sofőrünk fogja helyettesíteni. Szokás szerint valamennyire irányítható a levegőben is, de ha éppen egy kicsivel maradna el a repülési magasságunk az elvárttól, akkor egy utolsót még rúghatunk magunkon, hátha csak annyi kell a beteljesüléshez. Az egyéb játékmódokat nem csak a kaszkadőr jellegű feladatok jelentik, ez csak egy része a FlatOut Mode menü tartalmának. Van itt még egy úgynevezett Assault mód is, ahol fegyverekkel tehetjük izgalmasabbá a futamot, kicsit hasonló módon, mint a Mario Kart és társai esetében. Adott négy bevethető perk: előrefelé kilőhető hatalmas bomba, földből kiálló oszlopok, az autók közvetlen közelében takarító impulzusszerű robbanás és egy kilőhető mágnes. Utóbbi igen kellemetlen módon képes bevonzani mindent, ami nagy, nehéz és netán azonnal robban. Hogy éppen mit lőhetünk és mennyit, azt a nitroszintünk határozza meg, a használathoz szükséges energiát ugyanis innen veszik el a fegyverek. Amennyiben ez sem bizonyulna elégnek, akkor akad még arénában való roncsderbizés, zászlócipelősdi, sima izgalommentes időfutam és ennek bombával elképzelt verziója. Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy el kell érnünk az ellenőrzőpontokat, mielőtt a kocsinkba telepített robbanószer fel nem robban. Igen, az idő nem mindig elég a következő kapuig, tehát nem árt kiismerni a pályák alternatív útvonalait.

GYERE KI A HÓRA

A versenypályák gyakorlatilag annyira hajaznak a FO2 kínálatára, hogy az egyetlen igazi felüdülést a havas köntösbe burkolózott hegyi és fagyos tavi versenyek jelentik. Ismerős lehet a fakitermelő-telep, a sivatagos Nevadára hajazó kietlen porvidék, de a gyártelepek mögötti kanálisrendszer sem mond túl sok újat az igazán megrögzött őrülteknek. A lebontható tereptárgyak mennyiségére, elhelyezésére azonban nem sok panasz lehet, mert tényleg kitettek magukért a megálmodóik. A futamokba nagyon nehéz belefásulni, mert nem egy esetben akár háromfelé is el tud ágazni egy adott vonalvezetés. Van, amelyik gyorsabb, van, amelyik lassabb, de tökéletes nincs. Bármikor találkozhatunk egy farakással, vasúti kocsival, autóronccsal, házikóval vagy éppen bénázó gépi versenyzővel. Ennek vagy az lesz a vége, hogy marha sok ponttal jövünk ki a találkozásból, vagy majd tapasztalni fogjátok, hogy az autó újbóli pályára helyezése mennyire praktikus és gördülékeny. A multiplayer részlegről nem esett még szó. Amellett, hogy szinte minden diszciplínában van online ranglista, ezek a játékmódok zúzhatóak az Internet népe ellen is. Meg kell jegyezni, hogy igen jó mókákat lehet csapni, ha éppen találunk valakit, akivel játszhatunk.

AKKOR HOL A GOND?

Az elején megfogalmazott csalódásomnak egyetlen oka van csak, ez pedig nem más, mint a grafikai megvalósítás és a törésmodell. Tudom, egy igazán jó játéknál nem ez számít, mert egyszerűen csak nem figyelsz rá és magával ragad. De könyörgöm, ez egy FlatOut, ami annyit jelent, hogy itt kő kövön nem maradhat! A pálya lerombolhatóságának tekintetében semmi újról nem tudunk beszámolni, mivel ennek már tíz éve is tanúi lehettünk. Sokkal régebbi vasakon futott úgy a játék, hogy egy pillanatra sem röccent meg. A FO4-ben persze a mennyiséget nézve sokkal több a pusztítható elem, de jellegüket tekintve egyáltalán nem komplexebbek, mint annakidején. Az igazi botrány viszont az autók törése. Ez az, amihez a Bugbear nagyon értett, igyekeznek is ezt átültetni a Wreckfestbe, melyről keretes írásunk is szól. A Kylotonn viszont csak a gyűrődő autókat hozza el nekünk, hogy valami, akár csak egy lökhárító is fityegjen menet közben, az lehetetlen. Ahhoz, hogy egy nyitható elemünk elváljon a karosszériától, nagyon sok behatásnak kell érnie a kocsit. Általában ha ezt nagy nehezen elérjük, akkor már a verseny folytatásáról sem álmodozhatunk. Összességében tehát elmondhatjuk, hogy sikerült megragadni a FlatOut-sorozat minden lényegi momentumát, de egyszerűen az említett hiányosságok teszik kicsit bóvli szagúvá az egyébként teljesen eltalált hangulatot. A harmadik részhez képest viszont egyértelműen óriásit sikerült előrelépni, és azt hiszem, ez egy reményteljes zárógondolat a FlatOut 5 felé vezető úton.

ÉRTÉKELÉS

A „tisztára, mint a FlatOut 2-ben" mondat sokszori elhangzásából kifolyólag azt kell mondanom, hogy valamit sikerült elkapniuk a FlatOut 4 készítőinek. Ennél pozitívabb vélemény nem is igen lehetne.

TÁLALÁS:	70%
TARTALOM:	83%
JÁTÉKÉLMÉNY:	72%

PRO

Kifejezetten sok játékmód, pörgős muzsika és változatos vonalvezetésű pályák.

KONTRA

A törésmodell inkább gyűrődésmodell, nincsenek szanaszét repülő alkatrészek és kevés tereptárgynak van igazi ellenállása.

71%

Asszem meg kellett volna gondolnom ezt az „otthagyom a sulit és kaszkadőr leszek" tervet.

ej, ráérünk arra még! avagy early access forever

A finn Bugbear fejlesztette a FlatOut-sorozat kiemelkedő darabjait, de már több mint három éve van korai hozzáférésben a Next Car Game, azaz a mai nevén már Wreckfest című autós őrületük. Kicsit földhözragadtabb a FlatOutnál, de jelenleg sem tudni, hogy pontosan milyen irányba szeretne haladni a program, mert kifelé nem sokat kommunikálnak a stúdiónál. Akadt, hogy fél évig is frissítés és bármilyen infó nélkül hagyták a rajongókat. Tény viszont, hogy tavaly december óta már két nagyobb frissítés érkezett, jelentősebb tartalmi bővülést hozva magukkal. Azért is említettük meg nektek a játékot, mert a tervezett kiadási év bizony 2017.

LAGERTHA, TE VAGY AZ?

[IRTA BATE] A vikingeknek és velük együtt a skandináv mitológiának manapság nagy divatja van, és erre a játékfejlesztők is felfigyeltek. Pár hónapja egy egész jól sikerült Early Access túlélő játékot (Niffelheim) mutattunk be a témában, most pedig megérkezett a Vikings: Wolves of Midgard, ami a Diablo-játékmenetét házasítja az északi keménylegényekkel és isteneikkel.

Talán nem túlzás azt állítani, hogy a kanadai History tévécsatorna által indított, már az ötödik évadjára készülő Vikings-sorozat tette újra népszerűvé az északi emberek világát és mitológiáját, és a Ragnar Lothbrok véres és meglehetősen kalandos történetét elmesélő széria szépen megihlette a játékipar szereplőit is – legalábbis nekem folyamatosan ez járt a fejemben, miközben a szlovák Games Farm alkotását nyüstöltem.

Ahogy azt a bevezetőben is említettem, a Vikings: Wolves of Midgard a Blizzard egyik legnagyobb sikerének, a Diablónak az útját járja, azaz kapunk egy felülnézetes hack and slasht, amiben mindenféle pályákon kell keresztülkaszabolnunk magunkat, és mindeközben nemcsak tápolhatjuk a karakterünket, de jobbnál jobb felszerelést is zsákmányolhatunk, sőt még az is rajtunk múlik, hogy mennyire fejlesztjük fel azt a tengerparti faluckát, aminek védelmére feleskütünk az isteneknek.

AZ ISTENEK A KEGYEIKBE FOGADNAK

A játék telepítését és indítását követően az első feladatunk, hogy főhőst készítsünk magunknak: választhatunk női vagy férfi harcost (a Vikings-rajongók szinte biztos, hogy egy szőke Lagertha-hasonmással indulnak majd útnak), kicsit a saját elképzeléseinkhez igazíthatjuk a fizimiskáját (haj, tetkók, ékszerek), majd választhatunk, hogy a harcmodorunkat illetően melyik skandináv isten útját kívánjuk követni. Adott Tyr, Loki, Thor, Skathi és persze Odin, és a választásunkkal lényegében azt dönthetjük el, hogy milyen karakterosztállyal kívánunk belevágni a játékba. Tyr a kardos/pajzsos megoldás, Loki esetében két fegyverrel oszthatjuk az áldást, Thor a kétkezes fegyvereket részesíti előnyben, Skathi íjat ad a kezünkbe, míg az öreg Odin esetében egy hatalmas bot lesz a legjobb barátunk. Természetesen minden istenhez tartozik egy saját képességfa is, egyedi különleges képességekkel, azonban a Vikings: Wolves of Midgard nem pont úgy működik, mint egy hagyományos kaszabolós játék. A karaktergeneráláskor hiába választunk istent magunknak, ezzel még semmi nincs kőbe vésve, tényleg csak arról döntünk, hogy milyen felszereléssel kezdjük a játékot, később ugyanis úgy váltogathatunk a lehetőségek között, ahogy épp kedvünk tartja.

ADATOK

KIADÓ
Kalpyso Media

FEJLESZTŐ
Games Farm

MŰFAJ
akció-RPG

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.24.

ÁR
Steamen 45 euró, avagy kábé 13 800 Ft.

GÉPIGÉNY
2,1 GHz Dual Core CPU, 4 GB RAM, GTX 460 vagy hasonló VGA, 10 GB HDD.

Kaszabolás, testrészek… Odin örül, ha látja, fiai micsoda mészárlást rendeztek. A korhatár-besorolásért felelős bizottság már nem annyira.

A szintlépések után járó pontokat (ahogy itt nevezik őket: gifts) elkölthetjük bármelyik isten képességfáján, és használhatjuk a speckó támadásaikat, már amennyiben a megfelelő fegyver van a kezünkben. Ha egy nagy kétkezes kalapács van nálunk, akkor Thor képességei válnak elhetővé, egy sima kardot és pajzsot megragadva Tyré, két fejszét választva jönnek Loki turpisságai, és így tovább. Innentől pedig csakis rajtunk áll, hogy miképp közelítjük meg a játékot: ragaszkodhatunk egy harcstílushoz, azt kimaxolva, a hozzá tartozó összes megnyitható képességgel, illetve lehetünk univerzális vikingek, dönthetünk úgy, hogy mindig az éppen legerősebb fegyverünkhöz nyitunk meg valamilyen ütős lehetőséget. Arra persze érdemes odafigyelni, hogy az utóbbi megoldás ugyan valamivel változatosabb játékmenetet kínál, viszont a mindenfelé szétszórt pontok azt eredményezhetik, hogy a játék előrehaladtával nehezebb lesz győzedelmeskedni, mintha ragaszkodtunk volna egy fegyvernemhez és a hozzá tartozó képességfához.

APRÓ FINOMSÁGOK, ISMERŐS ELEMEK

Ha már szóba került a fejlődés, akkor érdemes kitérni arra is, hogy a karakterünk tápolása nem a hagyományos módon történik. Az eltérés persze nem reformálja meg a műfajt, de jól passzol a játék

A Diablo-sorozaton nevelkedett közönség nem sok újdonságot láthat, és talán pont ez a Vikings egyik legnagyobb problémája.

tematikájához. Viking harcosunk nem XP-t gyűjt, hanem a legyőzött ellenfelek vérét, amit aztán a falunkban vagy a pályákon található oltároknál lehet feláldozni, cserébe pedig növelhetjük hősünk különböző statisztikáit, illetve a megfelelő szintek elérésével újabb és újabb lehetőségek válnak elérhetővé a képességfákon.

Ezt leszámítva a Vikings: Wolves of Midgard nem nagyon találja fel a spanyolviaszt, lényegében ugyanazt csináljuk, mint bármelyik hasonló játékban. A küldetéseink során mindenféle teremtmények (a farkastól a jégóriásokig) támadnak ránk, mi lekaszaboljuk őket, majd mindezt addig folytatjuk, míg el nem érünk az aktuális pályaszakasz végére, ahol egy főellenfelet kell kiiktatni

Ha bírod a műfajt és a skandináv mitológiát, bátran ess neki, de a zsáner legjobb darabját akkor is rossz helyen keresed.

a képből. Értelemszerűen ezek a harcok jelentik a legnagyobb kihívást: mindig rá kell jönnünk, hogy milyen metodikát használva tudunk felülkerekedni a skandináv mitológiából ismert, nem egyszer hatalmas, és csatlósokkal megtámogatott lényeken.

Kalandjaink során a levágott ellenfelekből és a csudaládákból egyre jobb felszerelés hullik, nemcsak mindenféle fegyverek, páncélok és egyéb kiegészítők, de talizmánok és totemek is, amelyek a nagykönyv szerint különféle bónuszokkal ruházzák fel a hősünket. Ezenfelül találhatunk rúnaköveket, amiket az első pár küldetést követően egy speciális NPC tud a foglalatos cuccainkba építeni, így téve szert olyan további

előnyökre, amelyek tényleg jól fognak jönni a ránk váró harcok közepette. És ez még mindig nem minden, hiszen a barangolásaink során nyersanyagot is gyűjthetünk (arany, fa, vas), amit aztán a falunkban költhetünk el, a kereskedők és az oltárunk fejlesztésére, hogy még jobb felszereléshez és egyéb extrákhoz juthassunk hozzá.

IGAZÁBÓL SEMMI EXTRA

A Vikings: Wolves of Midgard alapvetően jól össze van rakva, már, ami a hack and slash zsáner alapjait illeti. A játéknak vannak egyedi vonásai, még a harc sem mondható átlagosnak, hiszen a folyamatosan megnyíló képességeknek hála ütős kombókat süthetünk el, szabadjára engedhetjük a dühünket, kifejezetten látványos

harcokat és brutális kivégzéseket hajthatunk végre, valami mégis hiányzik belőle, hogy igazán nagyot üssön. Mondhatnám, hogy a hangulattal van baj, de ez azért sem állná meg a helyét, mert a zene egész remek, a grafika ugyan nem ámulatba ejtő, de komoly gond sincs vele és a ránk váró helyszínek is szépen ki vannak dolgozva. Inkább azzal van a baj, hogy a Games Farm játéka egyáltalán nem tudott beszippantani. A történet a skandináv mitológián alapuló szokásos katyvasz, pergamenen, rajzokkal és narrációval elmesélve, ami egyáltalán nem volt elég átütő ahhoz, hogy magaménak érezzem a sokszor monotonitásba fulladó kaszabolást. És ezen még az sem segített, hogy a programnak van egy

ÉRTÉKELÉS

BATE

Hagyományos aRPG, néhány érdekes és egyedi ötlettel, de hiányzik belőle az a varázslat, ami igazán rabul ejti a játékosokat.

TÁLALÁS:	80%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	70%

PRO

Skandináv mitológia, vikingek, változatos fejlődési fa és kellő mennyiségű tartalom.

KONTRA

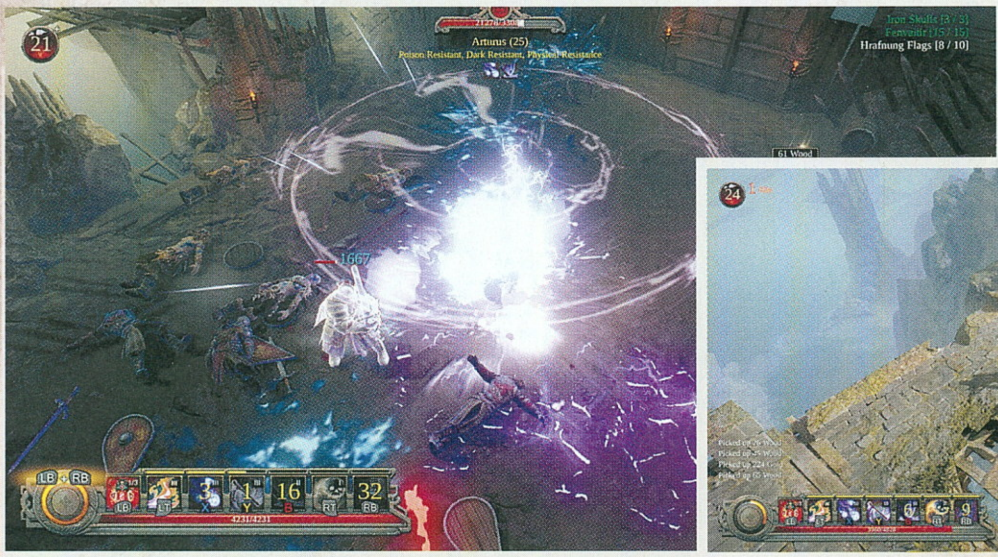
Hamar monotonná válik, és nem igazán képes berántani a játékost.

72%

olyan különlegessége, hogy alkalmanként a környezet is ellenünk dolgozik, azaz farkasordító hidegben néha muszáj a tábortüzeknél felmelegedni, különben megfagyunk.

Az látszik, hogy a fejlesztőknek voltak jópofa ötleteik, a vikinges tematika működik, a háttérrendszer jól össze van rakva, csak az a „varázslat” hiányzik, ami hosszú órákon át a képernyő előtt tartana. Talán ezt a célt szolgálták volna a mellékküldetések, amik jó viking szokáshoz híven a szomszédok teljes legyalulását jelentik extra nyersanyagért, csak hát felüdülés nem nagyon van bennük, hiszen itt is pont azt csináljuk, mint a fő szálat követve: levágunk mindenkit, aki szembe jön.

Félreértés ne essék, a Diablókban sem kell mást csinálni, de ott mindig magaménak éreztem a patás ördög elleni küzdelmet, volt, ami hajtott előre, viszont ez a fontos összetevő a Vikings: Wolves of Midgardból számomra teljesen hiányzott. Ez viszont nem jelenti azt, hogy más nem szórakozhat jól a szlovák fejlesztők munkájával! A játék játszható akár kooperatív módban is, ráadásul a mai trendekkel ellentétben van belőle demó, így bárki élesben tesztelheti az árut, mielőtt kicsengetné érte az általam egy kicsit merésznek tartott majd' ötven eurót. Tartalom akad bőven, a hibák száma elhanyagolható, és ha valaki vonzódik a skandináv mitológiához, annak minimum a kipróbálható verzióra érdemes vetnie egy pillantást. G



HANYAS VAGY, TE *CENSORED*?

9·1·1 OPERATOR

[ÍRTA TRAU] Kevés szívemnek kedvesebb téma van a világon, mint a „rendőrösmentőstűzoltós" játékok. Rongyosra játszottam az Emergency-sorozatot is (a kedvencem a Los Angeles moddal nyakon csapott negyedik rész volt), sőt igen jelentős mennyiségű, tűzoltóautókról szóló szakkönyv is ott figyel a polcomon.

Szóval, kedves olvasó, én lelkes vagyok. Ezért is fáj egy kicsit, hogy egy pöttyet szomorúan ülök most a billentyűzet előtt. Pedig miden olyan jól indult. Chocho átküldte a steames kódot, beütöttem, letöltöttem, kávésüti bekészítve, kutyák megetetve és megvakargatva, kezdjünk is neki a telepítésnek! A játék zökkenőmentesen felkerült a gépre, azonnal elindult, eddig minden jó. De amikor tárcsázzák a 911-et, már senki nem vidám. Pedig az alapötlet jó: minimum kiskorában (majdnem) mindenkit elvarázsolnak a nínózós autók. Aztán (majdnem) mindenki kinövi – én nem. Ezért tartom életképes ötletnek, hogy készítsenek egy játékot, ahol már bejön a stratégia is, azaz a különböző egységek beszerzése, felszerelése, elhelyezése, vezénylése.

„Haló, 911? Kérem, siessenek, a cicám felmászott a fára, kéne egy helikopter és 24 rendőri egység, hogy lejöjjön végre."

VÉSZHELYZET VAN

Ami először mellbevágott, az a 911 kezelőfelülete. Hát, szokni kellett, nem mondom. Alapvetően kétféle módon tudom megközelíteni azt a térképet, ahol a játékidő 99 százalékát töltjük. Nevezhetem klasszikusan letisztultnak, de az „üdvözlünk a '90-es évek elején" is helytálló vélemény lehet. Szóval, van egy térkép, egyszínűen kékesféleség, 2D-s, ahol kicsi, szintén 2D-s, egyszerűre rajzolt, gyorsan felismerhető, mozgó ikonok mutatják az egységek mozgását, helyzetét. A színkódokat jól eltalálták: a kék a rendőröké, fehér a mentőké és piros a lánglovagoké. Az egyes esemény helyszínét is ezek kombinációja jelöli: egy pillantással látható, hogy milyen jellegű beavatkozást, egységeket igényel a bajelhárítás. Persze van, amikor ez menet közben változik: a rendőri intézkedések meglepően sok esetben (több gyanúsítottnál szinte majdnem mindig) torkollnak át heveny lövöldözésbe, és ekkor mentőautókkal is be kell szállni. Igaz, ezt könnyű észrevenni, hiszen a rádióban azonnal jeleznek a zsaruk, hogy erősítést kérnek.

A játék lényege éppen ez: a tudomásunkra jutó eseteket kell megoldani a „három testőrrel". A problémák két úton juthatnak a tudomásunkra: a gyakoribb esetben egy aprócska hangeffekt kíséretében a térképen felbukkan a helyszín, amire rákattintva egy rövid, egymondatos ismertetőt kapunk. Ez nem sok, de elég: a legfontosabbat tudjuk belőle, azaz azt, hogy mi történt, és milyen segítségre van szükség. A másik eset a szórakoztatóbb/idegesítőbb: ekkor a képernyő alján megjelenő zöld ikonra bökve bejövő telefonhívást fogadunk. A válaszokat egy menüből választhatjuk ki. Az ezekkel kinyert információk alapján egyrészt eldönthető, hogy szükséges-e bárkit a helyszínre küldenünk (98 százalékban igen a válasz), és utasíthatjuk a betelefonálót önmaga (égő olajos lábos oltása benedvesített konyharuhával), illetve mások (eszméletlen, nem lélegző beteg újraélesztése) megsegítésére.

PRESZTÍZZSEL A SEMMIÉRT

A pályákon, azaz az egyes városokon úgy tudunk túljutni, hogy megfelelő mennyiségű presztízspontot gyűjtünk össze. Minden műszak végén az általunk ellátott-megoldott feladatok után kapjuk a pontokat, de levonás jár a meg nem válaszolt hívásokért és a késve megoldott esetekért. Esetemben nem nagyon volt ebből probléma, 4-6 műszakkal minden városom letolható volt. Amiatt viszont fájt a fejem nem kevésszer, hogy a sok apró, idegesítő dolog miatt maga az okos, szívemnek kiemelten kedves játék időnként roppant idegesítővé válik. Az, hogy ronda, 2D-s, egyszínű a térkép, egy dolog (sőt még kreatív is: az IP-címem észlelése után automatikusan megkérdezte, akarok-e Budapesten játszani, majd le is töltötte a térképet). Az viszont a másik, hogy se egy kép, se egy animáció, videó, semmi nem dobja

ADATOK

KIADÓ
PlayWay S.A.

FEJLESZTŐ
Jutsu Games

MŰFAJ
stratégia

INFO

MEGJELENÉS
2017.02.24.

ÁR
Steamen 15 euró (4600 Ft)

GÉPIGÉNY

2 GHz CPU, 1 GB RAM, 512 MB VGA, 500 MB HDD.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

NÉGYEN EGY ELLEN

Figyeljünk a rendőri intézkedéseknél az elkövetők létszámára! Ha 1 főnél többet kellene ellenőrizni, akkor minimum 4 rendőr legyen ott. Remek találmány a négyszemélyes kisbusz, tele felfegyverzett és „páncélozott" rendőrökkel. Zajos házibulikhoz, utcai verekedésekhez, csoportos rablásokhoz mindig őket küldtem ki, akár kettesével is. A lelőtt gyanúsítottból nem csinál ügyet a játék, de a sérült rendőr hiányozni fog a következő szolgálatból.

NE PAZAROLJ!

Vannak tipikus esetek, ezeket tanuljuk meg. Szinte mindig szükséges mentőt küldeni, a gyomorfájós betelefonáló 70 százalékban gombamérgezéses: oké, ha két hete fáj a hasa, küldjük el dokihoz. Az említett konyhai olajtűz is oltható a nedves konyharuhával, de ha magához tér a frissen talált eszméletlen, s nincs külső sérülése, akkor sem kell a mentő. Takarékoskodjunk az erőforrásokkal, mert a későbbi, durvább esetekben nagyon fognak hiányozni.

BÜNTESS, MEGÉRI!

Kellemes bevételi forrás a tiltott helyen parkolás, illetve a közlekedési balesetek helyszínelése. Gyakran több száz dollárral is gazdagodik a költségvetésünk a kitöltött bírságcsekkek segítségével. Néha idegesítő ugyan azt hallgatni, hogy „az a szemét rossz helyre állt", de ha van egy szabad motoros járőr, érdemes némi extra pénzt keresni, mert ami befolyik az államkasszába, az később még hasznára válik a gumitalpúaknak.

A gumitalpúaknál a bajtársiasság mindenekelőtt, főleg ha Magdi néni beszorult a forgóajtóba, és kell a segítség.

fel a vizuális játékélményt. 2017-et írunk, alfa generáció, helló. Azt sem nagyon értem, hogy a tökéletesen tisztán érthető telefonbeszélgetéseknél úgy oldják meg a random (amúgy valódi utcanevekre épülő) címek bemondását, hogy valaki halkan és hadarva elmotyogja azt a mondat végén Miért?

Erősen megemelte a vérnyomásomat, amikor kiderült: az új pályát új emberekkel és felszerelésekkel, illetve szinte üres pénztárcával kezdem. Igen, a műszakok végén kapott pénzből vett járművek, felszerelések, toborzott szakik ott maradnak az előző beosztásomban. Egyrészt így sok értelme nincs a dolgozók fejlődésének, a tapasztalati pontjaikon alapuló előléptetésének (hiszen nem jöttek velem tovább), másrészt pedig az új pálya első 3 ledolgozott váltása meglehetősen kellemetlen, felszerelés nélküli, kevés egységgel, pénz nélkül. Márpedig éppen a felszerelésen (például fegyverek, golyóálló mellény, kézi számítógép a rendőröknek, mentőláda a mentőknek, szerszámkészlet a tűzoltóknak) nagyon sok múlik; a jól felszerelt szaki gyorsabban megoldja a problémát és válik ismét riaszthatóvá. Mire mindenkit felékszerezek, beszerzem a szükséges, drága extra járműveket, addigra pont szintet és várost is ugrok.

EZZEL NE HÍVD A JARDOT!

Na persze néha az „extrák" is tartogathatnak meglepetéseket. New Yorkban fedeztem fel, hogy kiválóan és hatékonyan lehet Manhattan szigetén is tüzet oltani, illetve gyorshajtókat megbüntetni – helikopterekkel. Hát, sokszor jártam már ott, de eléggé nehéz elképzelni, hogy a new york-i rendőrség légi egységének Bell 429-esei kisebb üldözést követően a piroson áthajtó motorossal szemben intézkednek a 6th Avenue és a 23rd Street sarkára leszállva...
Hasonlóan érdekes a helikopteres tűzoltás vagy a macska leszedése a fáról, a játék szerint azonban nincs ezzel semmi baj.
A nagyobb városokban már egy időben akár kéttucatnyi egységet kell irányítani egyszerre, 8-10 esetet kezelve. Ekkor jön ki a játékfelület másik nagy hibája: az egyes egységeken nem látni, hogy éppen honnan és hová mennek, melyik esethez küldtük ki őket. Adott részlegünket egy fényes vonal összeköti a térképen, mely a megteendő utat jelzi, de ember legyen a talpán, aki egy new york-i 10 esetes-20 vonuló járműves neonspagetti-gombolyagnál pontosan meg tudja mondani, ki kivel van, és hová megy. Legalább annyit csinálhattak volna a fejlesztők, hogy a program egy rákattintásra megmutassa, melyik helyszínre tart a jármű, és kik mennek még oda. Ugyanez jól jönne az eseményeknél is: egy egérmozdulatra látnám, hogy a megfelelő erőket elküldtem-e már az esethez.

Hogy egy pozitívumot is említsek: tetszett a san franciscó-i földrengés. Itt, aki a tűzoltó egységekre gyúr, jól jár. A képernyő rezgése-mozgása és a morgó hang után alig percekkel a fél város tele volt piros-fehér káresetekkel. Összeomlott házak, égő üzletek, leszakadt villanyvezetékek mindenhol. Persze kicsit leegyszerűsített volt az „üzletmenet", hiszen egy igazi földrengés esetén sokkal több helyszínre sokkal-sokkal több mentőegységet kellene mozgatni.
S ha már mozgatás: nem ártana, ha lennének körzetek, ahova a feladatok elvégzése után visszatérnének a leriasztott járművek. Jelenleg nekünk kell mindenkit visszamozgatni az eredeti helyére, mert különben könnyen „járműcsomók" alakulnak ki.

SOKADIK MŰSZAK

Egy kiváló ötlet kevéssé sikerült megvalósítását van szerencsénk üdvözölni a 911 Operator személyében. A potenciál jelentős, a fejlesztők folyamatosan hegesztik még a játékot (a tesztelés alatt két frissítés esett be). Ha a Steam fórumán felvetett ötleteket, kéréseket folyamatosan beépítik a programba (főleg annak térképnézetébe, könyörgöm), akkor egy remek, valós idejű szirénastratégiai darabbal lesz dolgunk. Biztató, hogy a fejlesztők folyamatosan válaszolnak a beérkezett megjegyzésekre, kritikákra – sőt több esetben javították is már ezek alapján. Megint sőt –van már ingyenesen és pénzért letölthető plusz tartalom is! Szavamra, több van ebben a játékban, mint amit most mutat... G

ÉRTÉKELÉS

Ki ne szeretne szirénázó autókat vezényelni Budapest utcáin? Okos ötlet, csiszolandó megvalósítás...

TÁLALÁS: **50%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **60%**

PRO
Könnyen megtanulható kezelés, jó alapötlet, rugalmas fejlesztők.

KONTRA
Csúnyácska kezelőfelület, néha egyhangú játékmenet, „érdekes" következményű szintlépések.

60%

„Nem tudom, honnan jöttek rá a zsaruk, hogy drogbáró vagyok, sosem üzleteltem a kecómon kívül."

HONNAN HÍVSZ?

A betelefonálótól minél előbb tudjuk meg a címet. A párbeszédben a gép a fontos kérdéseket nagybetűkkel jeleníti meg, de főleg tűzeseteknél jellemző, hogy a betelefonáló nem árulja el, honnan hív. Ugyan a játék egy idő múlva „beméri" a hívást, de jobb, ha gyorsabban tudunk reagálni. Ne feledd: késői érkezés = kevesebb presztízspont – nem éri meg kockáztatni, legyél hát hatékony és kérdezz rá mindenre, ami a valóságban is érdekes lenne.

LŐJ, AZTÁN KÉRDEZZ!

A rendőrökből sosem elég. A már emlegetett túlerőképzés miatt, ha lehet, minél több és minél jobban felfegyverzett rendőrünk legyen. Érdemes járművenként egy kézi számítógépet is rendszeresíteni, mert nagyban meggyorsítja a gyanúsítottak elszámoltatását. Ha tűzerőről van szó, ne szerénykedjünk: a pisztolyokat gyorsan cseréljük le gépkarabélyra, sörétes puskára, mert a gyanúsított sosem lesz olyan értékes, mint a könnyen fűbe harapó zsaru.

TÖK ÉGÉS

Ha a tűzesetnél sebesültet is jelez a program, legelőször egy mentőautót küldjünk a helyszínre! A játék ugyanis – valamilyen érthetetlen oknál fogva – csak akkor engedi meg a tűz oltását a már kiérkezett lánglovagoknak, ha a sérültet ellátták a mentők. Nem mondanám, hogy értem a logikát ebben a dologban, de ez van, szóval legyünk felkészülve jó előre, így nem érhet bennünket kellemetlen meglepetés.

UNIT READY

Ha már belekeveredtünk abba, hogy mely egység van már riasztva és még melyik szabad, akkor a bal alsó sarokban lapuló Units gomb listája segíthet. Az egységre klikkelve nem csupán az derül ki, hogy dolgozik-e, hanem a térképen felvillanva az is, hogy pontosan hol van. Persze ha a már emlegetett egységazonosítás bekerülne a játékba, nagyon boldog lennék – addig ennél jobb megoldás nem lesz arra, hogy tisztábban lássuk a néha igen kaotikus helyzetet.

Konzolok Szervize
Videójáték, PC, Laptop javítás

+ 36 30 910 5327

pc@konzolokszervize.hu

KSZ Junior Gamer PC

Kőkemény munkára és kőkemény **játékra.**

ÁR: **94.990** Ft

Alaplap:	Asrock H110M-DGS DDR4
Processzor:	Intel Pentium G3460
Memória:	Ballisticx 4GB DDR4
Ház:	Cougar Spike mATX Fekete
Merevlemez:	1TB Seagate 7200 rpm Sata3
Tápegység:	Kolink Core 500W 80+

KSZ Balanced Gamer PC

Kerülj egyensúlyba a **játékkal.**

ÁR: **139.990** Ft

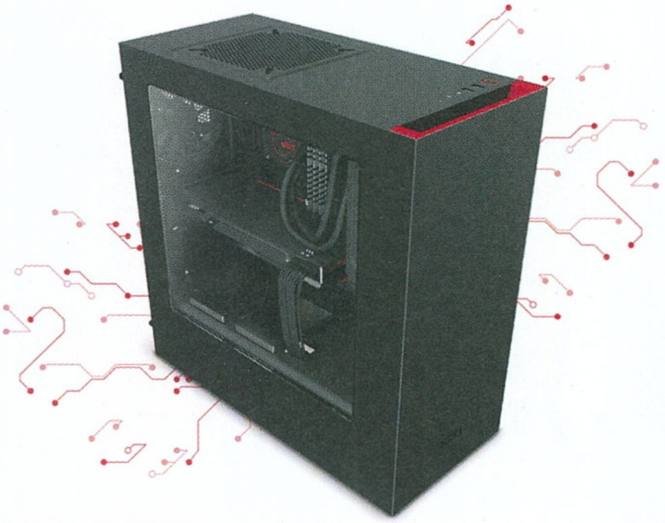
Alaplap:	Gigabyte H170-D3H
Processzor:	Intel I3-6100
Memória:	Ballisticx 8 GB 2x4 2400Mhz DDR4
Ház:	Zaman R1 Midi
Merevlemez:	Seagate 1TB 7200 rpm Sata3
Tápegység:	Kolink Core 500W 80+

KSZ Unlimited Gamer PC

Maxold ki a **játék**élményt.

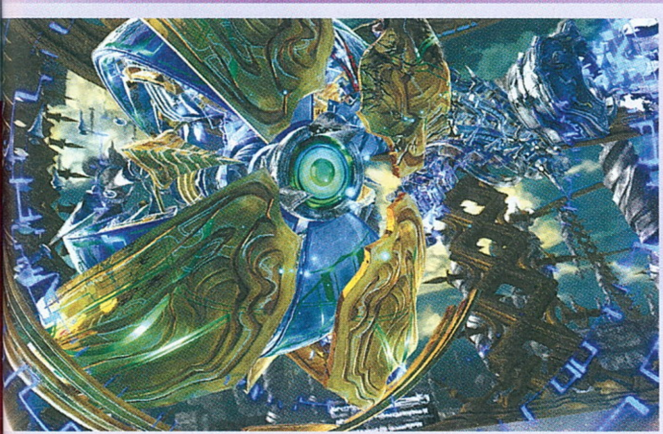
ÁR: **269.990** Ft

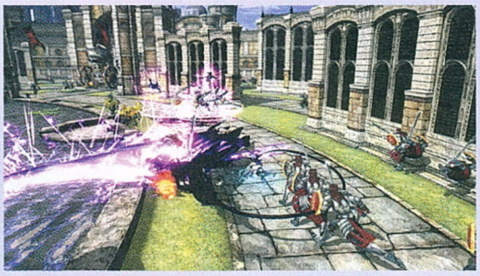
Alaplap:	MSI Z170A Gaming M3
Processzor:	Intel I5-6600k @ 4,2 GHz
Memória:	Ballisticx 16 GB 4x4 Quad-Channel
Ház:	NZXT S340 (választható szín)
Merevlemez:	1TB Seagate 7200 rpm Sata3
SSD:	Kingston UV400 120GB Sata3
Táp:	Cougar STX 80+ 650WCougar STX 80+ 650W
Processzorhűtő:	Zalman Reserator 3 (vízhűtés)



KONZOLOK SZERVIZE

konzolokszervize.hu | konzolokszervize | konzolokszervize | +36 20 544 4666 | 1067 Budapest, Hunyadi tér 1.





HARC A VÉGSŐKIG...

Malicious Fallen

[ÍRTA **POZANDR**] ***Képzeld el, hogy te vagy a világ utolsó reménye. Az istenek kiválasztottak, hogy megszerezd egy ősi és nagy hatalmú ereklye részben elveszett darabjait, amelyek segítségével visszaállítható a rend. A feladat azonban nem lesz könnyű.***

A Malicious már 2013-ban tiszteletét tette PS3-on, majd egy évvel később PS Vitán, hogy egy kibővített verzióban kielégítse a harc iránt elkötelezett játékosok igényét. És igen, a Malicious 90 százalékban erről szól. A történet kimerül a bevezetőben leírtakkal, további szerepe nincs, csak az, hogy keretet adjon a világokon átívelő küzdelmeknek, amikben a kihívás olyan nagy, mint azok a bossok, amiket/akiket el kell pusztítani. A feladat végrehajtása azonban nem egyszerű, elsőként a halált fogod megtapasztalni, hogy abból föltámadva folytasd a harcot, míg világ a világ...

ERŐNEK EREJÉVEL

Világokat írtam, azonban ez nem teljesen helytálló. A Malicious Fallen sokkal inkább arénaharcokat kínál, öt, jellemzőiben teljesen eltérő küzdőteret, amelyeken a Spirit Vesselnek nevezett hősnek kell végigverekednie magát. Ez viszont nem egyszerű. Egyrészt az időlimit miatt, ami minden arénában jelen van, másrészt pedig azért, mert az aktuális főellenség mellett állandóan özönlő, kisebb ellenfelek keserítik meg a karakter életét. Persze ezeket legyőzni sokkal könnyebb, de a bossokhoz türelem, kitartás és elszántság kell. Miért? Mert ezek mindig nyújtanak valami meglepetést, állandóan támadnak, a képernyőn garantált a káosz. Muszáj időt szánni a megismerésükre, ezért az első küzdelmek biztos halállal végződnek, de ha megtanulják a fogásaikat, már sokkal könnyebb lesz a dolgotok. A harc sikeréhez járul hozzá az aura, így azt állandóan gyűjteni kell, a kisebb ellenfelek legyőzése ennek folytonos utánpótlását szolgálja. Azonban amilyen gyorsan termelődik az aura, olyan gyorsan el is fogy. Az aura ugyanis a Spirit Vessel hatalmának fokmérője, helyes használata nagyban befolyásolja a harc végkimenetelét. Az aura felhasználásával lehet erősebb támadásokat végrehajtani, gyógyítani a szétszakadt testet, vagy éppen szabadjára engedni az energiáját, ami által Spirit Vessel pusztító ereje is jelentősen megnő.

Erre pedig szükség is van, mert a játék elején a hős igencsak korlátozott eszköztárból válogathat. Van egy, a közelharcban használható dupla ütés, illetve az ellenfél távolból történő gyengítésére szolgáló „gyorstüzelés". Ahogy halad előre a karakter a főellenfelek legyőzésének útján, úgy kap újabb képességeket, mert az ötödik világ után egy hatodik jön, amiben szembe kell nézni egy minden eddiginél nagyobb monstrummal...

Nem sok olyan játék van, amiben a főbős szó szerint darabjaira hullhat, a Malicious Fallen azonban pontosan ilyen alkotás lett.

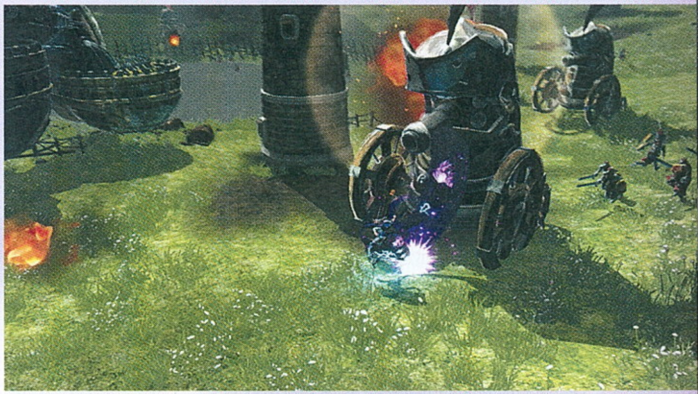
HALÁLNAK HALÁLÁVAL

A harc egyébként meglepően szórakoztató. Ha elsajátítjuk Spirit Vessel irányítását, akkor csodákat tudunk vele művelni. Képes repülni, ugrani, a magasból lebukni, ha pedig ezeket a mozdulatokat megfelelően összefűzzük, a támadásokkal együtt előbb-utóbb legyőzhetetlenné válunk. Ugyanakkor bizony még a harcban is vannak nagyon idegesítő dolgok, például amikor a főhős a földre kerül egy durvább támadás után. Ilyenkor pár másodpercig mozdulni sem tud, nem megy a gyógyítás, és ez elegendő ahhoz, hogy a Spirit Vessel teste egy erősebb ütés után teljesen szétszakadjon. Életerő csík egyébként nincs, ha kezdi erejét veszíteni a hős, akkor a képernyőn repedések jelennek meg, illetve eltűnnek a hős végtagjai. Azonban a harc hevében, amikor az ember azt figyeli, hogy merről csapódnak be lövedékek, honnan jönnek a támadások, talán csak az utolsó utáni pillanatban veszi azt észre, hogy leamputálták a karakter lábát...

Sajnos nemcsak a fentebb említettek miatt lehet dühöngeni, hogy nehéz a harc. Az Alvion fejlesztőinek ugyanis a kamerakezelést sem sikerült megoldaniuk: csata közben gyakran megőrül, pozíciót veszít, ami egy ilyen, gyors reflexeket kívánó programnál végzetes hiba.

A HARC VÉGE

A Malicious Fallen akkor lesz jó vétel, ha bekerül egy legalább 30 százalékos akcióba, mert a tartalom/játékélmény/árazás aránya köszönőviszonyban nincs egymással. A grafika elfogadható, a hangok/zenék sem nyújtanak kiemelkedő élményt, a történet nem játszik szerepet a játékban, és a technikai hibák is csak rontják az általános összképet. A harc élvezetes, de ez közel sem elég ahhoz, hogy teljes árat fizessen valaki érte, mert ennyit egyszerűen nem ér meg.



ADATOK

KIADÓ
Sony Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Alvion

ÉRTÉKELÉS

A Malicious Fallen a főhős nevéhez (lélekburok) „méltó" élményt ad: egy héjat, amiben nincs valódi tartalom.

TALÁLÁS:	**58%**
TARTALOM:	**65%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**60%**

PRO
A harc kihívást nyújt, pörgős...

KONTRA
Minden más azonban középszerű.

60%

Azt mondják, kard által vész, ki kardot ragad – na de ez a fickó mégis milyen sorsra pályázik?!

TANULJ, TINÓ

[ÍRTA **WILSON**] ***Tinédzserek rombolnak le gonosz álmokat, démonokkal küzdenek, megmentik a világot, ám néha nekik is suliba kell menniük, vagy épp a plázába a haverokkal. A Persona 5 egy érdekes egyveleg, a JRPG-k mostani krémje, amire szerencsére nem véletlenül vártunk ilyen sokat.***

Kizárólag a második Dragon Age alig több mint egyéves fejlesztési idejét, vagy épp a tandemben készülő Call of Duty-epizódokat látva nehéz ép ésszel felfogni, hogy 2017-ben miként akad még olyan kiadó, amely hajlandó éveken át is ülni egy-egy sorozat folytatásán, vagy miként képes egyáltalán akár fél évtizedig is finanszírozni egy több száz főből álló brigádot, de vannak az életnek furcsaságai. És ha furcsaságokról van szó, az idén 30. születésnapját ünneplő Atlusnak egész biztos nem kell a szomszédba mennie értük. Bár jó lenne, ha megtennék, hiszen akkor lehet, hogy nem kellene éveket várni egy-egy sikercím angol, különösen európai változatára. Sikeres, varázsra, áhítatra érdemes játékból az Atlus berkein belül bőven akad: a japán szerepjátékok három alappillérének egyikét képező, szó szerint generációkon és néha még stílusokon is átívelő Shin Megami-franchise mellett kitermeltek egy olyan másik megasikert is, amit csak a műfaját tekintve lehet egy általános kalap alá besorolni – minden más jellemzője túlzás nélkül páratlan.

ADATOK

KIADÓ
Atlus / Deep Silver

FEJLESZTŐ
Atlus

MŰFAJ
japán szerepjáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.04.04.

ÁR
Magyar Store-ból
20 990 Ft

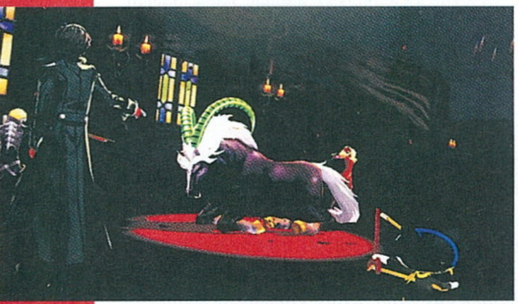
SZÁMKIVETVE

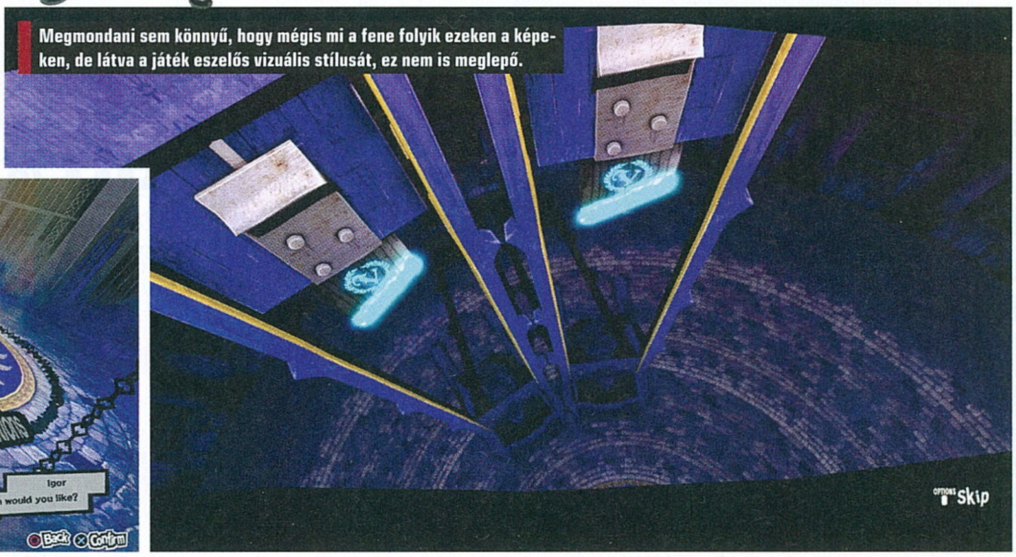
Arról a Personáról van szó, amely még 1996-ban, PlayStation 1-en vette kezdetét, és aminek a főszereplői japán szokáshoz híven tinik. Csakhogy ezúttal nem trónörökösökről vagy névtelen hősökről van szó, hanem átlagos diákokról, akik egy ártatlan játékot követően rá kell, hogy jöjjenek két dologra. Egy: a démonok léteznek. Kettő: a bennük lakozó emberfeletti erő, a címadó Personák segítségével képesek legyőzni őket. Ez a váratlan felismerés pedig 21 esztendeje tart, mégis hiába telt el két évtized, a Persona az a sorozat, ami csak nagyon ritkán bújik elő a rejtekéből, akkor viszont igyekszik maradandó nyomot hagyni maga után.

Maradandó nyom a Persona 5 névtelen – egész pontosan általad elnevezett – főszereplőjének is kijutott, csak épp nem egy nagy örökség vagy plecsni, hanem egy bírósági ítélet formájában. Miután egy álmos éjszakán, a kihalt utcán egy segítségért kiáltó hölgy után eredt, fizikai erővel szedte le róla a néni támadóját. Utóbbi azonban később meggyőzte az áldozatot, hogy ha történt is itt bűneset, akkor az mindenképp garázdaság volt az egyetlen ütést bevivő tini részéről.

A börtönbüntetést az önjelölt hős ugyan megúszta, viszont egy évre kénytelen távozni a városból, hogy egy rettentő mogorva, tokiói családi barát vendégszeretetét kihasználva vészelje át a próbaidejét. Az új város persze teljesen új élettel és egy új iskolával is jár: az elit suliban nem barátok fogadják, hanem pletykák, és egy feltűnően szadista tornatanár, az országszerte ismert helyi röplabdacsapat vezére, aki fizikai erővel veri bele a diákokba a sport minden csínját-bínját, és egyes pletykák szerint a lányok esetében nem elégszik meg ennyivel...

Ez persze önmagában még nem lenne egy túl izgalmas történet, de a Persona 5 nem is csak erről szól. Egyrészt nagyon gyorsan a felszínre bukik, hogy az a bizonyos tanár sokkal borzalmasabb dolgokra is képes, mint amit pletykálnak. Másrészt az is kiderül, hogy létezik egy alternatív valóság, amit az emberek álmai, legtitkosabb vágyai formálnak. Ezek különféle építményekké, kastélyokká válnak attól függően, hogy ki a tulajdonosuk: néha csak furcsa labirintusok, ám ha egy nem éppen barátságos felnőtt kreálmányairól van szó, sokkal inkább emlékeztetnek a pokolra – ezek az építmények a Persona-széria hagyományos dungeonjei.





Megmondani sem könnyű, hogy mégis mi a fene folyik ezeken a képeken, de látva a játék eszelős vizuális stílusát, ez nem is meglepő.

Nem, ez nem valami csúcskategóriás anime, hanem a játék egyik betétfilmje, amiből rengeteg van a lemezen. Szépek!

„Nézzétek gyerekek, megérkezett az új... izé, felújíto... izé, szóval itt a metró, szálljatok fel és egy hangot se halljak!"

Még szerencse, hogy rengeteg harccal, pár különleges képességgel, és persze sok kitartással le lehet őket rombolni, feltéve, ha sikerül elcsenni a mélyükön lapuló kincset – ezzel nemcsak a rémálom végére sikerül pontot tenni, de annak tulajdonosa is semlegesítve lesz.

SZEMÉLYISÉGZAVAR

A feladat természetesen egyáltalán nem könnyű, egyedül igazából lehetetlen is, de a Personának a csapatépítés legalább annyira fontos része, mint a harc, sőt igazából talán ez a legfontosabb. Az iskola diákjainak egy része a történet során automatikusan mellénk szegődik, de az, hogy kivel és mennyire jó kapcsolatot ápolunk, már teljes egészében rajtunk múlik. Ez nem kizárólagosan társalgást jelent, hanem olyan közösségi aktivitásokat is, mint az iskola utáni egyéb tevékenységek – és pontosan ez a Persona 5 leghangulatosabb, legjobban kidolgozott része.

A játékban folyamatosan telnek a napok, melyek jól elkülöníthető szegmensekre oszlanak. A délelőttöt teljes egészében elviszik az órák, ahol időnként a tanárok kérdéseire válaszolva fejleszthetők bizonyos képességek. Ha azonban kicsengetnek, már rajtad, a játékoson múlik, mit csinálsz. Elmész abba a plázába, amiről olyan sokat pletykálnak? Esetleg beülsz valahová egy kávéra valamelyik barátoddal (vagy az összessel)? Vagy szimplán bemerészkedsz a következő kastélyba, megpróbálva felderíteni annak titkait? Az, hogy mit kezdesz az idővel, teljes egészében rajtad múlik, de ha valami mellett döntesz, akkor azzal az adott napra kizárod magad a további lehetőségekből. Minél szorosabbra húzod valakivel a kapcsolatot, annál erősebb lesz a barátságotok, sőt te magad is. A remek viszony ugyanis a harc során bevethető képességek erejére gyúr rá, esetenként teljesen újakat nyit meg. Ez lehet például extra gyógyítás, esetleg a menet közbeni karaktercsere lehetősége. Ezekre pedig szükség is lesz, hiszen a Persona 5 sztorija alsóhangon is vagy 80-90 órát emészt fel, ennek egy tetemes hányadát pedig természetesen az összecsapások teszik ki. Ezek a hagyományos japán szerepjátékoktól eltérően nem hosszú küzdelmek, a legtöbb alig tart tovább egy percnél. Mindez pedig az olyan, a műfajban páratlan dolgoknak köszönhető, mint a csata alatti párbeszédek átugrása, a közelharci ütések automatikusra állítása, és persze az ellenfelek gyenge pontjainak kiismeréséből adódó jó képességhasználat.

AMERIKAI KONYHA

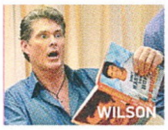
Fontos újdonsága a Persona 5-ben, hogy a csatáknak helyt adó paloták végre nem a sorozat korábbi részeire jellemző, véletlenszerűen generált, emiatt pedig nagyon sablonos helyszínek, hanem gondosan felépített, remekül összerakott labirintusok, logikai feladványokkal, alternatív útvonalakkal, titkokkal és persze teljesen egyedi stílusokkal. Egyszer egy kastélyban, máskor egy bankban, vagy épp egy kaszinóban kell keresni a dungeon mélyén lapuló kincset, az adott témához passzoló ellenfelek társaságában. Azonban a szekciók hosszúsága annyira nem változott a korábbi részekhez képest, azaz most is kifejezetten nagy pályákat kell kipucolni. És mivel ezekben mentési lehetőség nem nagyon akad, bizony egy elbukott csata, vagy ami rosszabb, egy túlságosan erősnek bizonyuló bossharc miatt a Persona 5 néha simán rákényszerít egy akár másfél órás rész újrajátszására is. Ha valami, hát ez a néha archaikus mentési rendszer sajnos nem változott a negyedik rész óta – igaz, meg lehet szokni, és mivel a harc még ismétléskor is élvezetes marad, nem sokat ront az összképen.

Őszintén szólva a szerkesztőség nagyobb részének ezek a JRPG-k nagyon furák, de nem is nekünk szólnak, hanem a rajongóknak.

Hiba volna hát ezen keseregni, főleg, hogy a Persona 5 minden egyéb eleme közel tökéletes. Nagyon sok esztendőn át készült, eredetileg PS3-ra álmodták meg (és megmagyarázhatatlan módon arra is megjelent!), de ez mit se von le az értékből, sem a tartalmát, sem a tálalást tekintve. Ennyire gyönyörű, és ami fontosabb, ennyire stílusos játék nem sok jelent meg eddig, sőt talán egy sem, legalábbis nem ebben a konzolgenerációban. A mangás Tokió egész egyszerűen pazarul fest, de a kezelőfelület tervezője is díjat érdemelne, nem beszélve az átvezető animék rendezőjéről, rajzolóiról.

A Persona 5 egyértelműen a sajátos műfaj egyik jelenlegi csúcspontja, amely úgy nyújt egy tradicionális JRPG élményt, hogy közben a sorozaton belüli drasztikus innovációkkal is előáll, haladva a korral – erre pedig nagyon kevesek képesek a világon, ahogy arra is, hogy diákként mentsék meg a maguk kis világát.

ÉRTÉKELÉS



A Persona 5 nem csupán a sorozat eddigi legjobb epizódja, de minden idők egyik legjobb japán szerepjátéka is – főleg akkor, ha még sosem volt dolgod JRPG-vel!

TÁLALÁS:	95%
TARTALOM:	98%
JÁTÉKÉLMÉNY:	95%

PRO

Döbbenetesen szép és nagyon stílusos, tartalmas, hangulatos.

KONTRA

Néha archaikus a mentési rendszer; és sajnos az angol szinkron sem a legjobb.

95%

SZEM-SZÁJNAK INGERE

THE LEGEND OF ZELDA™ BREATH OF THE WILD

[ÍRTA WILSON]

Konzolt eladni sokféleképpen lehet, de egy ütős játékkal a legkönnyebb, még ha ehhez áldozatokat is kell hozni. Ez jelen esetben nemcsak a Nintendo előző generációs gépét jelentette, de értékes időt is, hiszen a Breath of the Wildnak már tavaly meg kellett volna jelennie…

Sokat hangoztatott érv a Nintendo ellen, hogy mennyire képtelenek újdonsággal előállni, és miért élnek folyamatosan a múltból, de ezt általában azok mondják, akik számára a Nintendo egyenlő a Mario-sorozattal. És nem is a próba és a tapasztalat útján, hiszen aki aktív Nintendo felhasználó, az tudja, hogy a japán játékgyárnak nem kell a szomszédba mennie, ha innovációról van szó. Ez a stúdió bátran és merészen hajlandó az alapoktól felforgatni bejáratott szabályokat és franchise-okat, méghozzá úgy, hogy közben sikerül megőrizniük minden olyan elemet, ami az évek, évtizedek során hozzásegítette őket egy rajongótábor kiépítéséhez.

A legjobb példa erre az a Nintendo 64, amely a Mario 64-gyel lefektette a modern platformjátékok alapjait; a The Legend of Zelda: Ocarina of Time-mal az akkori kor akció-kalandjáték műfajának szabályait; a Goldeneye 007-tel pedig bebizonyította, hogy konzolon is lehet FPS-ezni. Habár a műfajok felforgatására a N64 óta eltelt 20 év során nem nagyon volt példa, az biztos, hogy a Breath of the Wild úgy fog bevonulni a történelemkönyvekbe, mint a legmodernebb japán játék – és az egyik legjobb, amit valaha csináltak.

SZÁZÉVES HÁBORÚ

Persze valamennyire könnyű helyzetben van a Nintendo fejlesztői részlege, hiszen az idén 31. születésnapját ünneplő Zelda-széria minden esetben ugyanazon alapokra építkezik: a főhőst most is Linknek hívják, a világot fenyegető gonosz ezúttal is Ganon, maga a világ pedig még mindig Hyrule királysága. Ezúttal azonban Link nem egy kalandvágyó fiatal, hanem egy már tapasztalt, világszerte ismert hős – csak ő se tud róla, mivel az elmúlt egy évszázadot öntudatlan állapotban töltötte, miután elbukta világmegmentő küldetését, így Calamity Ganon terve többé-kevésbé sikerrel járt. Az egykori királyság romokban hever, csak kisebb települések maradtak szerte a birodalomban, Ganon azonban mégis rövidet húzott: Zelda, a birodalom hercegnője bezárta őt a fővárosként funkcionáló Hyrule kastélyába. Ahhoz, hogy Ganon a börtönéből ne szökhessen meg, Linknek nemcsak a saját erejét kell visszaszereznie, de a memóriáját is, hiszen a múltbéli történések feltárása vezethet el a végső megoldáshoz, mellyel Ganon rémuralma mindörökké megtörhető.

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo EPD

MŰFAJ
akció-kaland

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.07.

ÁR
Wii U: 20 999 Ft
Switch: 22 990 Ft

A VADON SZAVA

Egy hagyományos Zelda-játék esetében az odavezető utat meghódítandó, több órára lekötő, egy adott téma köré font templomok, segítséget nyújtó kiskirályságok, és természetesen társak szegélyeznék, a Breath of the Wild azonban a történeten kívül csak kevés dologban ragaszkodik a sorozat múltjához, és inkább újfajta megoldáshoz nyúl. Története például valamenyire opcionális, ami csak és kizárólag azért lehetséges, mert folyosókra, nagy területekre bontott világát egy abszolút modern, és szinte felfoghatatlanul hatalmas, teljesen szabadon bejárható terepre cseréli. A Breath of the Wildban szereplő Hyrule térképén az összes korábbi Zelda-játék együttvéve elférne, a 360 négyzetkilométeresre becsült terület még Skyrimnál is hatalmasabb, ami nemcsak leírva tűnik

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

FELFEDEZŐBEN

Mivel a világtérkép hatalmas, kezdetben pedig totális köd fedi, a legjobban akkor jársz, ha hagyod a sztorit és a küldetéseket, és elkezded meghódítani az egyes területek tornyait. Ezáltal a térkép azon része kivilágosodik, a tornyokat pedig teleport pontként tudod használni. Ugyanez igaz a shrine-okra is, melyek így drasztikusan le tudják vágni az amúgy eléggé unalmas sétálásra pocsékolandó időt.

LÓKUPECEK

Habár ha alaposan felfedezed a térképet, teleportálással nagyon gyorsan el tudsz jutni a legfontosabb helyekre, de jobban jársz, ha ezt nem gyalogosan teszed, hanem lóháton. Ehhez persze előbb szerezned kell egy állatot: keress egy csordát, és lopakodj egy ló mögé. Ekkor felpattanhatsz, és betörheted az állatot, akit 20 rupee-ért cserébe regisztrálhatsz a lovardában, így a térkép bármelyik pontján behívhatod hű társad.

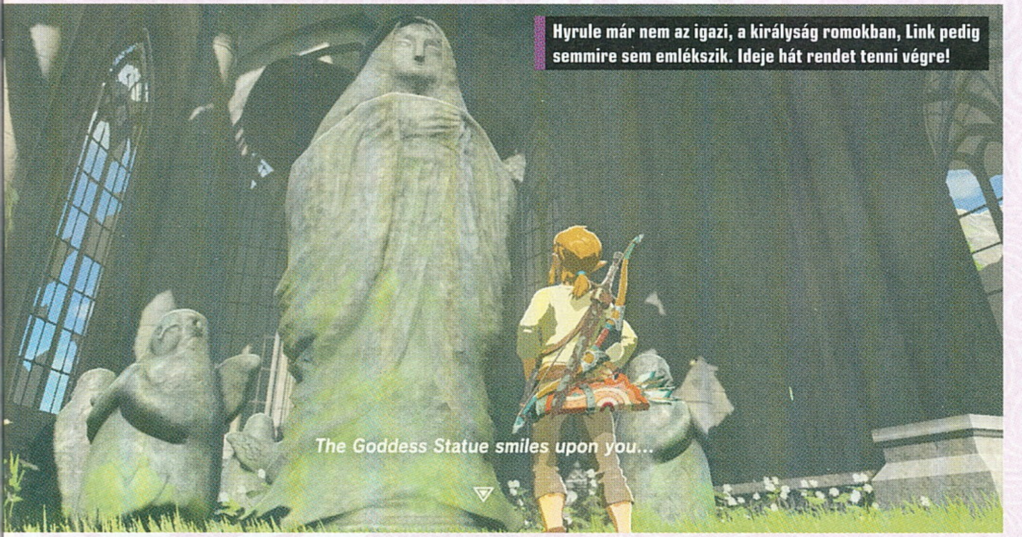
INGYEN NYÍLVESSZŐ

Nevetségesen sok pénzt, 20 rupee-t kérnek el az árusok alig 5 darab nyílvesszőért, így csak végszükség esetén szabad ilyen üzletbe belemenni. Sokkal kifizetődőbb keresni egy kisebb bokoblin tábort, és a távolból hergelni őket: a földbe (és nem sziklába!) fúródó nyílvesszőket szabadon fel lehet szedni, és mivel végtelen mennyiségben érkeznek, kis időráfordítással nagyon sokat ki lehet így farmolni.

lenyűgözőnek, de ránézésre is. A távolságok, a méretek egész egyszerűen monumentálisak: amerre csak el lehet látni, oda valamilyen úton-módon bizony el lehet jutni, legyen az egy havas hegycsúcs, egy aktív vulkán vagy egy idilli tengerparti város. Az új világ közepén található Hyrule kastély szinte bárhonnét látható, így a navigálás nem fog gondot okozni, de nagyon kevés olyan játék készült, amelynek a világában ennyire el lehet veszni.

Méretéből adódóan a Breath of the Wildban minden benne van, amit csak el lehet képzelni: havas, sivatagos, hegyvidékes, dombos, erdős és tengerparti terület egyaránt várja a játékost, általában egy kisebb településsel, szörnyek uralta táborokkal, és két, zeldás viszonylatban drasztikusan új dologgal. Az egyik a tornyok intézménye: minden régióhoz tartozik egy, amit nagyon könnyű felismerni, mert az égig nyúlnak, és vörösen világítanak. Ezeket kell megmászni és aktiválni ahhoz, hogy a térképet fedő köd eltűnjön, és a domborzat megjelenjen a Link által cipelt atlaszban. Természetesen a legtöbbre nem lehet csak úgy felcsimpaszkodni, vagy ellenfelek, vagy egyéb kellemetlen tényezők (például futóhomok, mocsár, vagy Ganon túlvilági energiái) akadályoznak, és néha még az odavezető út sem egyszerű, szó szerint hegyeket kell megmászni egy olyan pont eléréséhez, ahonnét már hatékonyan meg lehet kezdeni a felkapaszkodást.

A másik, a Zelda-széria alapjait felforgató módosítás az úgynevezett shrine-ok (szentélyek) bevezetése. Ezek lényegében mini dungeonök: mindegyik egyedi feladatokkal vár, és Link egy vagy több képessége köré lett felhúzva. Megoldásuk nem tart tovább 10-15 percnél, tulajdonképpen olyanok, mintha kivették volna a korábbi templomok egy-egy szobáját. Több funkciójuk is van: egyrészt itt olyan opcionális ládákat lehet kinyitni, amelyek vagy valami értékes nyersanyagot, fegyvert, páncélt adnak, vagy valami egészen egyedi, sehol máshol nem elérhető felszerelést (mondjuk egy öltözet egy darabját); másrészt teljesítésük révén növelhető az életerő vagy az állóképesség. Az eddigi epizódokkal szemben viszont már nem megtalálni lehet ezeket, hanem a shrine-ok végén kapott valutáért vásárolhatóak meg. Négy darabra van szükség a képességnöveléshez, ami miatt elképesztően sok shrine-t kell letudni egy minden helyzetre kész Link kialakításához. A Breath of the Wildban több mint 100 lelhető fel ezekből a szentélyekből, és már a megtalálásuk sem mindig egyszerű, vannak ugyanis olyanok, amelyek csak bizonyos feltételek teljesülése esetében fúrják ki magukat a földből (egy kisebb találós kérdés, valamilyen rejtvény megoldása, és így tovább).



Hyrule már nem az igazi, a királyság romokban, Link pedig semmire sem emlékszik. Ideje hát rendet tenni végre!

BÁNYÁSSZ

Elképesztően sok pénzt kell elköltened a játék során: az öltözékek fejlesztése, a tündérek lefizetése, a házvásárlás is sok rupee-t emészt fel. Meggazdagodni nem egyszerű, de nem is lehetetlen, hiszen akár az általad főzött ételeken is túladhatsz. A legtöbb rupee-t úgy szerezheted, ha elkezdesz bányászni, mert a fekete, szétverhető/robbantható kövek mélyén akár értékes drágakő is lapulhat, amin túladhatsz.

ÖLTÖZKÖDJ

Habár már a Wind Wakerben is jutott szerep az öltözékeknek, soha ennyire sok és ilyen sok fajta nem volt még egy Zelda játékban sem, mint itt. A legtöbbet a falvak árusainál vásárolhatod meg, de akad olyan szett is, amit csak shrine-okat teljesítve kaparinthatsz meg. Mivel erről a játék semmiféle információt nem ad, még a kalandod legelején csapj fel egy guide-ot, és minél előbb szerezd meg, amit csak tudsz.

TÜNDÉRKERESŐ

Ha megszerezted a legfontosabb öltözékeket – főleg ami megvéd a hideg vagy a meleg ellen –, még nem vagy sínen: ahhoz, hogy igazán hatékonyak legyenek, fejlesztened kell őket. Ezt kizárólag a tündéreknél teheted meg, akiket előbb meg kell találnod, aztán fizetned is kell nekik egyszer. Utána viszont már csak alapanyagokra lesz szükséged a ruháid fejlesztéséhez: ha egy komplett szettet upgrade-elsz, úgy leszel a legerősebb.

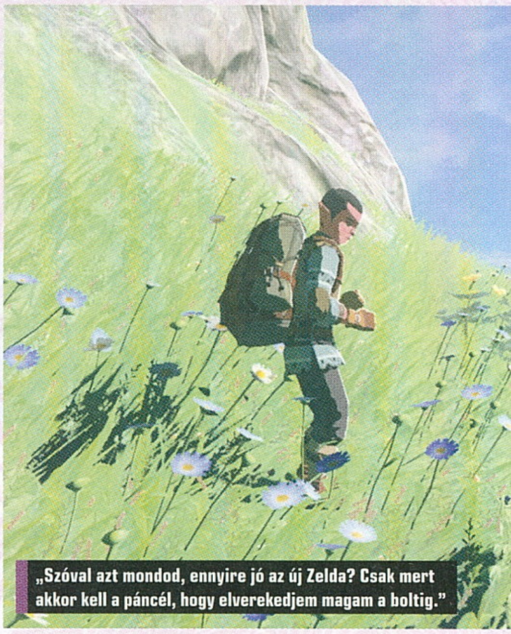
ARZENÁL

Ne csak fegyverekről és páncélokról gondoskodj, de ételről és elixírekről is: készíts minden elképzelhető helyzethez minimum fél tucatot, mert sosem tudhatod, hogy mikor lesz szükséged egy kis extra staminára, elementállal szembeni ellenállásra vagy extra védekező- és támadóerőre. Akár harc közben is bármikor nekiállhatsz inni és falatozni, ilyenkor ugyanis teljesen megáll az idő, és azt csinálsz, amit csak akarsz.

AMIIBO LELTÁR

A mesésen festő, inkább szobornak semmint játéknak nevezhető amiibók természetesen a Zelda által is támogatottak, ráadásul nem is akárhogy: naponta egyszer lehet őket bescannelni, és bármelyik eddig megjelent figurát be lehet vetni, de ezért cserébe kizárólag étel (hús, gomba, gyümölcs, növények) szerezhető. Azonban ha a Zelda-szériához köthető amiibo kerül aktiválásra, máris más a helyzet, ilyenkor ugyanis van esély arra, hogy az égből lezuhanó láda egyikében egy különleges tárgy, kiegészítő lapul.

1	BOKOBLIN (BOTW) Ritka tárgy, hús, fegyverek
2	GUARDIAN (BOTW) Ritka tárgy, ancient alapanyagok
3	LINK ARCHER (BOTW) Ritka tárgy, hús, hal, íj, nyílvessző
4	LINK RIDER (BOTW) Ritka tárgy, gombák, fegyverek, lófelszerelés
5	ZELDA (BOTW) Ritka tárgy, növények, pajzs
6	LINK (SUPER SMASH) Epona, étel, ritka tárgy
7	GANONDORF (SUPER SMASH) Ritka fegyverek – akár a six sages kard is
8	LINK (OoT) Ritka tárgy, hús
9	LINK (THE LEGEND OF ZELDA) Ritka tárgy, nyílvessző, rupee
10	SHEIK (SUPER SMASH) Sheikah fegyverek és alapanyagok – akár Shiek's páncélmaszk is
11	TOON LINK (SUPER SMASH) Ritka tárgy, hal
12	ZELDA (SUPER SMASH) Íjak, ritka kövek – akár a Twilight íj is
13	ZELDA (WIND WAKER) Ritka tárgy, növények, virágok – akár a Hero's Shield is
14	TOON LINK (WIND WAKER) Kardok, nyílvesszők – akár a Wind Waker-es ruhaszett vagy a The Seabreeze Boomerang is
15	WOLF LINK (TWILIGHT PRINCESS) Wolf Link társ



„Szóval azt mondod, ennyire jó az új Zelda? Csak mert akkor kell a páncél, hogy elverekedjem magam a boltig."

SZELEK SZÁRNYÁN

Ez a feltétel lehet akár az időjárás vagy a napszak is, hiszen az új, sandbox alapú világgal együtt bizony a dinamikus napszakváltás is megérkezett. A naplemente és a napnyugta, az eső, a villámokat szóró gigantikus viharok ráadásul nem csupán látványelemként funkcionálnak, hanem komolyan kihatnak a játékmenetre is. A víz által nedvessé tett felületeket nagyon nehéz megmászni; ha fém fegyverrel, pajzzsal mászkálunk egy viharban, belénk csaphat a villám; a vulkán közelében levő hőség képes lángra robbantani a faeszközöket és a szövetből készült kiegészítőket; egy lángcsóva egy komplett mezőt is fel tud gyújtani, és persze a fából készült tákolmányokat is felemészti.

Az elemek ennyire aktív szerepeltetése természetesen azzal is együtt jár, hogy harcolni sem mindig ugyanúgy kell, mert minden elképzelhető tényező közrejátszik a sikerben. A viselt felszerelés, a forgatott fegyver, az éppen aktuális időjárás, a napszak, a közelben található tereptárgyak. Értelemszerűen esőben vagy vízfelület közelében a sokkolás akár a fegyverek és a páncél eldobását is eredményezheti (nemcsak az ellenfeleknél, de Linknél is), míg fagyban a tűz alapú sebzés az, ami mindent visz. A robbanóhordók égő nyíllal való eltalálása egy komplett tábort is ki tud pusztítani, ahogy az is, ha esetleg egy közeli kis dombról egy sziklát sikerült a gyanútlan ellenfelek felé görgetni. Nincs két teljesen ugyanolyan helyzet, ahogy egy minden eshetőségre alkalmazható arzenál sincs.

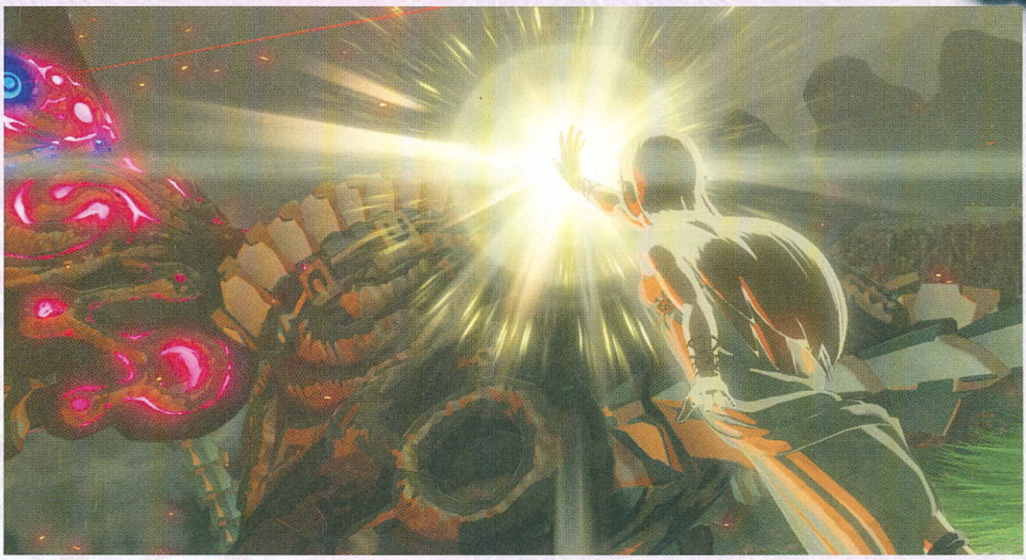
A KOCKA EL VAN VETVE

A Breath of the Wild szakít azzal az ősi szerepjátékos mentalitással, amely a kő-papír-olló elvét követve kínál kész megoldást (azaz fegyvert) több tízórányi játékidőre, hiszen egy ultraerős karddal még a legnagyobb boss is leverhető. Ezzel szemben itt minden szó szerint csak pár ütést (egy-két tucatot) bír, ezt követően pedig eltörik, használhatatlanná válik. Éppen ezért kötelező mindig 4-5-6 (a tárgylista méretétől függ) eszközt cipelni, és azt folyamatosan, elhasználódást követően cserélni, akár harc közben is, az ellenfél kezéből kiütött célszerszámot felkapva (ez lehet akár egy végtag is). Az igazán nagyot sebző, több ütést kibíró támadóeszközt érdemes a komolyabb, szívósabb ellenfelekre és a mini bossokra tartogatni, az eldobható, feláldozható dolgokat pedig az egyszerű mobokra. A Breath of the Wild harcai így anélkül komplexek és taktikusak, hogy ehhez láthatatlan kockadobásokra, képességpontokra és skillekre, túlcicomázott eszközök tömkelegére lenne szükség. Így lehetséges az, hogy még az ezredik csata is izgalmas és valamennyire kiszámíthatatlan.

Fix pont azért persze akad Link öltözetei képében. Háromféle ruhadarabot lehet feltölteni: fejfedő, testpáncél és csizma. E kategóriák összes szereplője teljesen máshogy néz ki, sőt tulajdonságaik sem összehasonlíthatók. Ugyan mindegyik rendelkezik egy bizonyos védelmi értékkel, ami a bekapott sebzések erejét csökkenti, de a legtöbbet nem a harcra, hanem egy kész feladatra tervezték. Ez lehet mászás, lopakodás, az ellenekkel (a fagy- vagy a forráspont kicselezése) szembeni védelem, vagy mondjuk a támadóerő növelése. Természetesen ezeket előbb vagy meg kell vásárolni, vagy bizonyos esetben meg kell találni (shrine-ok ládáiban), és a fejlesztésükre is van mód, a száznál is több alapanyag és a nagyon barátságos tündérek segedelmével.

PANDORA SZELENCÉJE

Az alapanyagok jelen esetben nem kizárólagosan szörnydarabokat jelentenek (még a beleket is fel lehet használni), de akár gombát, növényt, gyümölcsöt vagy zöldséget is, bár ezek inkább a főzés oltárán kerülnek feláldozásra, hiszen csak így lehet

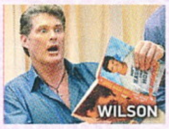


visszatölteni az életerőt, vagy növelni az ellenállást bizonyosfajta sebzésekkel szemben (tűz, elektromosság, víz). Főzni tűz fölött lehet, és egyszerre öt különféle alapanyagból készíthetünk finom, vagy épp balul elsült ételt. A receptek száma felfoghatatlanul magas, de sehol sincsenek leírva, saját magadnak kell kikísérletezned nem csak azt, hogy mi passzol egymáshoz, de azt is, hogy ezzel milyen hatást érhetsz el. A felhasznált alapanyagok mennyisége és típusa dönt arról, hogy végül mi lesz a kotyvalékból – már ezzel is több órát el lehet szöszölni, ahogy a szükséges hozzávalók megszerzésével is, mert a legtöbb csak Hyrule egy adott területén nő (vagy épp él, ha állatról van szó). Gyakorlatilag mindent fel lehet kapni, le lehet vadászni – egy egyedülállóan jól kidolgozott világ ez, igazi élővilággal, és egy olyan kalandorral, aki megpróbál mindent felhasználni, ami csak az útjába kerül.

Ezt már csak azért is kénytelen, mert a Breath of the Wild szinte semmit nem magyaráz el. Nem mondja el, miként kell elixírt létrehozni, hogyan süthető meg egy hús, hogyan lehet rupee-t (helyi fizetőeszköz) szerezni és azt elkölteni, miként lehet a hegyek lábánál heverő, csillogó köveket kibányászni, jobb felszerelést szerezni vagy lóhoz jutni. Viszont az égvilágon minden eszközt megad hozzá: itt már nem kell labirintusszerű templomokat felderíteni az új képességekhez, mert Link szó szerint az első órában megkap gyakorlatilag mindent, amit csak valaha használni fog – és onnantól teljesen elengedi a játék az ember kezét, aki oda megy és azt csinál, ahol és amit csak akar. Nem tol az ember arcába idegesítő karaktereket, küldetésjelöléseket, a célirány felé mutató nyilakat, vagy bármit, ami egy hasonszőrű akció-kalandjátékot jellemezne.

Amit viszont ad, azt gyakorlatilag tökéletesen teszi. Egyszerű, azonnal átlátható kezelőfelülete, minden gombot használó, mégis gyorsan megtanulható irányítása mögött egy komplex, de teljesen logikusan felépített játékmenet lapul, amit egy gyönyörű világ kovácsol össze. A Breath of the Wild technológiai szempontból persze nem említhető egy napon azon játékokkal, melyek a fotorealisztikusságot választják a Zeldára jellemző rajzfilmes ábrázolásmód helyett, de pontosan ezért is annyira felejthetetlen a Breath of the Wild. Festményszerű kontúrjai, a teljes repertoárt felhasználó színpalettája, karakteres, távolról is felismerhető szereplői, álomszép napszakváltozásai, hangulatos időjárási effektjei miatt olyan, mintha egy kifestőkönyv elevenedne meg. Ennek persze ára van, a switches változat a komolyabb harcok, a túlságosan díszes helyszínek során brutális képfrissítési problémákat produkál, de ez szerencsére nem egy annyira gyakori vagy komoly probléma, amely érintené az élvezeti faktort. (Akinek egyébként Wii U-ja van, elégedett lehet a saját változatával, igaz, a Nintendo többet nem ad ki játékot arra a gépre.)

ÉRTÉKELÉS



A Breath of the Wild nem szimplán a legjobb Zelda-epizód, amit valaha csináltak, de túlzás nélkül az akció-kalandjáték műfaj jelenlegi csúcsa.

TÁLALÁS: **98%**
TARTALOM: **99%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **99%**

PRO
Felejthetetlen kaland, gigantikus világ, átlátható, mégis komplex játékrendszerek, lenyűgöző tálalás.

KONTRA
A komoly képfrissítési gondokat javítani kéne, valódi újdonságot nem hoz.

99%

LET IT BE

A Breath of the Wild olyat ad, amit videojáték csak szökőévente szokott: a felfedezés és a határtalan szabadság élményét. Egy olyan világot, ahol nem gyatrán felépített karakterek, mesterséges akadályok, gépiesen megtervezett küldetések hajtanak előre, hanem a tudás vágya. A főzés megtanulása, a dungeonök és a bennük lapuló logikai feladványok meghódítása, a páncélszettek darabjainak összeszedése, az elveszett emlékek megtalálása, a legendás lények levadászása, az elemek meghódítása, a faggyal, a hőséggel való harc. Egy hatalmas, minden ízében izgalmas világ felfedezése, ahol nincs meghódíthatatlan sziklafal vagy hegyorom. Ahol ahová a szemeded ellát, elmehetsz. Az utad biztos, hogy nem lesz egyszerű vagy zökkenőmentes, de közben azzá válsz, ami Link is valójában: egy igazi hőssé.

LACIKONYHA

A főzés a Breath of the Wildban legalább annyira fontos, mint a harc. Étellel tudod visszatölteni az életerőd, bizonyos feltételek esetében pedig olyan extra tulajdonsághoz is juthatsz így, mint megnövelt támadóerő vagy épp egy elementállal szembeni ideiglenes immunitás. Mivel oldalakat lehetne megtölteni azzal, hogy mit és hogyan kell összerakni, ezért inkább csak összeírtuk azon hatékony recepteket, melyek könnyen megszerezhető alapanyagokból állnak – a főzőcskézés szabályait pedig találd ki saját magad! Az alapanyagok nevét angolul hagytuk, a játékban is így szerepelnek.

ÉLETERŐ

Meat Skewer

Alapanyag: Apple, Raw Meat
Hatás: 3 szív visszatöltése

Seared Gourmet Steak

Alapanyag: Raw Gourmet Meat
Hatás: 4 szív visszatöltése – elég ha a tűzre dobod

Glazed Meat

Alapanyag: Raw Meat, Courser Bee Honey, Hearty Truffle
Hatás: 10 szív visszatöltése

STAMINA

Energizing Glazed Meat

Alapanyag: Raw Meat, Courser Bee Hones
Hatás: 6 szív visszatöltése, stamina

LOPAKODÁS

Sneaky Fried Wild Greens

Alapanyag: Blue Nightshade
Hatás: 2 percnyi lopakodás boost

HIDEG ELLEN

Spicy Fruit and Mushroom Mix

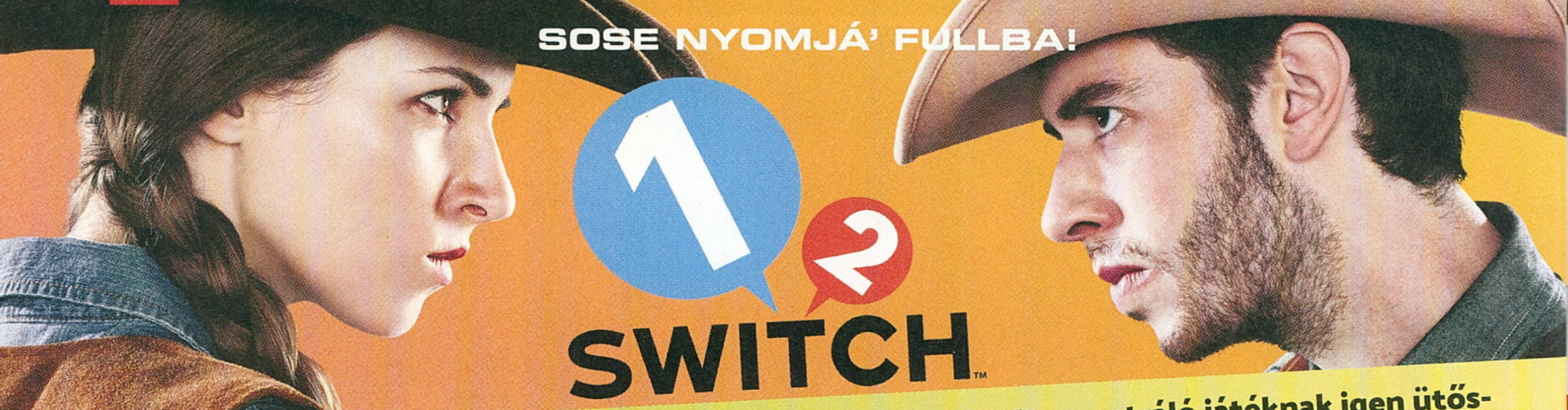
Alapanyag: Hylian Shroom (3), Spicy Pepper (2)
Hatás: 5 szív visszatöltése, hat és fél percnyi hideg elleni védelem

MELEG ELLEN

Chilly Steamed Fish

Alapanyag: Hylian Shroom, Cool Safflina, Hyrule Bass
Hatás: három és fél percnyi meleg elleni védelem

SOSE NYOMJÁ' FULLBA!



[ÍRTA MCMACKO] **A Switch „party-konzol" koncepcióját hamarjában demonstráló játéknak igen ütősnek kell lennie, hogy meggyőzze a vásárlókat a gép felépítéséről, és odáig tüzelje a népeket, hogy azok „Most akarom a kosaramba!" felkiáltással rohanjanak az üzletekbe. Cikkünk tárgya ezen az úton indul, ennek ellenére a régi Nintendo nyitócímek halovány tükörképe marad.**

Ami a Wii Sports volt a Wii-nek, a Nintendo Land a Wii U-nak, úgy a 1-2-Switch az a belsős Nintendo játék, amely a Switch koncepcióját kell, hogy eladja a nagyközönségnek. De amíg a Wii Sports milliókat vonzott, és a Nintendo Land az összes keményvonalas Nintendo-rajongó házibuliját meghódította, addig a 1-2-Switch a kiotói cég talán egyik legnagyobb tévedéseként vonul majd be a videojátékok történelemkönyvébe.

MINIJÁTÉK-GYŰJTEMÉNY

A 1-2-Switch 28 minijátékon keresztül mutatja be a Switch kétkontrolleres lehetőségeit. A tabletről lecsattintjuk a két Joy-Cont, a kijelzőt kirakjuk a dohányzóasztalra a buli közepén (vagy ha ott a dokkoló, akkor rá a tévére), közben pedig szemezgetünk a mókásnak szánt lehetőségek sorából. A parti persze úgy az igazi, ha közben a haverok is cserélgetik egymást, és a játékok gyorsan betanulhatók. A lehetőségek között vannak jól sikerült ötletek: Zen-mesterként pózversenyt rendezhetünk, táncolhatunk, borotválkozhatunk, tányért pörgethetünk, tehenet fejhetünk...

Egyszóval a finom mozgásérzékelést és a Joy-Con precíz kis rezgőit használjuk különböző ügyességi feladatokban. Sajnos ezek java (viccen kívül) öt-hat perc alatt kifullad, és a legtöbbjüknél nem is úgy működik az irányítás, ahogy azt egy messzebbről érkezett, nem keményvonalas játékos elvárná. Példa: Switch tulajként a bulizó skacok kezébe adjuk az irányítót, és az első pár perc azzal telik, hogy a gyakorlatlan kezek rájöjjenek a hogyanra és

ADATOK

KIADÓ
Nintendo

FEJLESZTŐ
Nintendo

MŰFAJ
partijáték

INFO

MEGJELENÉS
2017.03.03.

ÁR
15 000 Ft

ÉRTÉKELÉS

Ellenszenves, sekély és mindennemű bájtól mentes Switch nyitócím. Mintha nem is Nintendo játék lenne.

TÁLALÁS: **40%**
TARTALOM: **45%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **50%**

PRO
A minijátékok közül néhány tényleg ötletesre sikerült.

KONTRA
Bazári szórakozás, egyszerű és művies stílusban bemutatva.

45%

Azt hiszed, jól szórakoznak a srácok? Tévedsz, valójában szenvednek! De már megvették a játékot, muszáj élvezni.

a mikéntre. Aztán mire eljutnak odáig, hogy ráérezzenek például a baseballütő suhintására, addigra már nem is lesz annyira izgalmas a mulatság. A minijátékok egy részét ráadásul jó indulattal sem lehet játéknak nevezni, és az egészet egy olyan ripacs körítéssel öntik nyakon, amire nincsenek szavak. Nyugati szereotípiákat felvonultató, idétlen kosztümbe öltöztetett színészek vezetik fel a „tutorial" szekciókat, ahol az óvatlan lelkek hamar giccsmérgezést kaphatnak.

A japán fejlesztők által megbízott kreatívok abszolút nem érzik a hitelesség határait, és az insta-generációt ütköztetik a nintendós játékossággal, valamint a nyugati „külsággal". át lehet verni a masinát... de attól tartok, hogy előbb vagy utóbb nyomdafestéket nem tűrő dolgokig ragadtatnám el magam.

MINT EGY OLCSÓ APP

Ha már a játékok nem képesek csodálatot kiváltani, majd a látvány, gondolhatnánk. Nem is tévedhetnénk nagyobbat. A program tényleg olyan vizualitással rendelkezik, mint egy ötdolláros applikáció. A játékokat felvezető primitív videók mellett a program néhány fotót és animált hátteret tartalmaz.
A lehetőségek jó részénél egymást kell nézni, ezért külön furcsa, hogy arra sem törekedtek igazán az alkotók, hogy a házibuli többi tagját szórakoztassák valami

A Nintendo egyszerűen nem vette észre, hogy ez a játék mennyire kínos. Mi sajnos igen, és nem örültünk neki...

A végeredmény „nemkúl", sőt már-már katasztrofális. Nem tudom, ki dobta félre a már sokszor bevált Warioware stílusát, de már azzal nagyot javulna az 1-2-Switch összképe, ha az idétlen, de művészetileg sokkal izgalmasabb Nintendo-kabalafigura köré húzták volna fel a programot. A körítés amúgy is meglepő fordulatokat is tartogat. A tehénfejés spricceléseinél például minden tizenkét évtől idősebb egészséges fiatal a kezdő pornófilmes élményekre fog asszociálni; a felrázott szódásüveg remekül példázza, hogy a játékélményhez mennyi plusz képzelőerőre lesz még szükségünk; a babaringatás meg hasonlóan játéktalan buli, ráadásul egyben ízléstelen is. Mesélhetnék még arról is, hogy a különböző mozdulatokat mennyire vagy épp mennyire nem veszi be a játék, oldalakat lehetne írni arról is, hogy az elvárt pózokkal, kézrázásokkal kapcsolatban milyen egyszerűen látványossal, vagy egyértelmű visszajelzést adjanak a játékosoknak a teljesítményükről. A miniprogramok bár stílus terén jól elkülönülnek, még így sem elég változatos az összkép, a hangok meg gejl vetületei a látottaknak.

„Egy-két-há...", énekli a hazai hiphop banda, csak amíg Bëlgáék viccre veszik az egészet, addig az 1-2 Switch kvázi fullba nyomja azt a bizonyos kretént. A Nintendónak sikerült a nyugati ízlés kergetése közben pofára esni. A programból hiányzik mindaz a kedvesség, báj és játékosság, ami a kiotói cég korábban kiadott produktumait jellemezte. Ha nagyon nincs mivel játszanod az újonnan bezsákolt konzolon, akkor is várj egy picit a később megjelenő címekre. Az 1-2-Switch néhány jó ötletét és röhejesen gagyi minijátékait még negyed áron sem feltétlenül lehet jó szívvel ajánlani.

Most képzeljétek el, hogy két harmincas férfi játssza ezt a játékot, miközben mélyen egymás szemébe néznek!

NINTENDO SWITCH eShop-játékok

[ÍRTA MCMACKO]

A Nintendótól egy halom letölthető játékot is kaptunk a Switch mellé, ezek közül azonban most csak azokat mutatjuk be, amik tényleg megérik, hogy foglalkozzunk velük. Ez van, a gép játékfelhozatala még meglehetősen szegényes.

FAST RMX

Fejlesztő: Shin'en Multimedia
Kiadó: Shin'en Multimedia
Megjelenés: 2017.03.03.

Spoilerezünk egyet, jó? A Fast RMX talán a Switch nyitójátékok egyik legjobbja. A Shin'en gárdája mindig is értett ahhoz, hogy miként lehet a Nintendo gépeiből a legtöbbet kifacsarni, a Wii U-s Fast Racing Neo újrakevert, felturbózott, kimaxolt verziója pedig senkinek nem okoz majd csalódást. Feltéve, hogy az ember szereti a Wipeout-szerű űrsikló-versenyeket. A Fast RMX csúcsra járatott tempóban prezentálja versenyeit, ahol egyrészt a sebességen, másrészt pedig a Wii U-t megszégyenítő grafikán fogunk elámulni. Oké, a tévék képernyőjén azért láttunk már csinosabb sci-fi látképeket, de a dokkolóból kivéve a játékot a Fast RMX új életre kel. Ilyesmi vizuális orgiát vár el az ember egy újszerű hordozható platformtól. A program maga egyébként lehetne egy picikét izgalmasabb, már ami a száraz (a 16-bites korszak stílusát idéző) kampányt illeti. Van multiplayer lehetőség is (osztott képernyőn és akár fapadosan online is), itt a pajzsot/turbót összemosó Hero mód, és a tény, hogy ezt a programot bátran lehet mutogatni a gépnézőbe jött kíváncsi cimbiknek is!

80%

New Frontier Days: Founding Pioneers

Fejlesztő: Arc System works
Kiadó: Arc System works
Megjelenés: 2017.03.03.

Az alapító pionírok játéka nem nevezhető sikertörténetnek. Ki gondolta volna, hogy a Japán Arc System Works társasága 2017-ben fedezi fel magának azt a stílust, amelyet okostelefonokon és tableteken a lassan elmúlt tíz évben már mindenki szénné játszott? Oké, itt nem a szemtelen mikrotranzakciókon van a hangsúly, hanem a telepes-tutujgatáson és a település-menedzsmenten. És azt sem mondhatom, hogy teljesen reménytelen a játék, mert el lehet vele ütni az időt. De olcsóbb ár ide vagy oda, ma már sokszor az ingyenes appok is többet nyújtanak, mint a naiv, kissé száraz, kicsit primitív városmenedzser. Az üres sztori módban amúgy Jessica nevű segédünkkel kell sikerre vinnünk az új kolóniát. A Survival mód azt hiszem, magáért beszél, csak úgy, mint a szabadjáték. Színesítésként bejönnek még a különböző fejlesztés-kártyák, de ezek már nem sokat javítanak az összképen. Miközben a programmal töltöttem a fájdalmasan lassan múló tesztidőt, végig az járt a fejemben, hogy ennyi erővel egy jóféle Settlers átirattal is pötyöghetnék...

50%

Othello

Fejlesztő: Arc System works
Kiadó: MegaHouse Corpp.
Megjelenés: 2017.03.03.

Ki gondolta volna, hogy egy Othello elnevezésű játékban, khm, egy Othello játékot kell játszani. Tudjátok, ez az a táblás társas, amelyet Reversi néven is ismerhetünk. Adott egy 8x8-as tábla, amire egyesével, szomszédos bábok mellé pakolhatjuk a fekete vagy fehér kavicsainkat. Ha átlóban vagy lineárisan közrefogjuk az ellenséges szín bábuit, akkor azok a mi színünkre váltanak. A játékszabályok nem bonyolultak – tipikusan minden kezdő programozótanonc számára az első néhány házi feladat között szokott szerepelni ezek lekódolása. A történet itt is ennyi, megfejelve azzal a finomsággal, hogy a készítők tizenpár AI-fokozatot írtak a játékhoz, melyekből már az első néhány is képes felszeletelni a gyanútlan játékost. A körítés mondjuk kellemes, de ez még önmagában nem nagy erény. Ezért a cuccért még az öt dodós ár sem kevés, pláne, hogy még Windows Phonera is találni többféle ingyenes verziót. (Ami azért valljuk be, durva sértés az Othellóra nézve!) A Switch-nyitókínálat szegényes mivoltának remek példája, hogy egyáltalán írunk egy ilyen applikációról...

55%

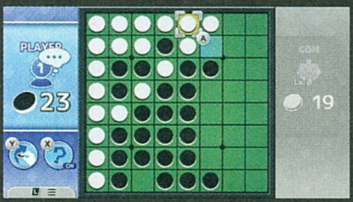
NEO GEO játékok

Fejlesztő: SNK/Hamster
Kiadó: SNK
Megjelenés: 2017.03.03.

A NEO GEO-rajongók számára jó hír, hogy a gép legizgalmasabb játékait újra kiadja az SNK, és ebből a szórásból a Switch sem maradhat ki. Az első csomagban (mert, hogy később több játék is érkezik) a külön-külön is megvásárlandó World Heroes Perfect, a Waku Waku, a Metal Slug 3, a Shock Troopers és a King of Fighters 98' járt a masinánk MicroSD kártyáján. Ezek a játékok a mai napig etetik magukat. A bunyós címek Switch konzolon is pöpec válaszidővel bírnak, a Metal Slug 3 frenetikusan fest a hordozható kijelzőn is, az alap ROM-ok pedig a távol-keleti és a nyugati verzióban is ott csücsülnek az indítófelületen.

Az emulátor belső menüiben egész sok mindent be lehet állítani (szélesebb körben, mint pl. a PS Vita natív PS1 emulátorán), van kézikönyv és online ranglista... Szóval meglepően kompletten kapjuk meg a régi kedvenceket. Kár, hogy a sor egyelőre nem teljes (Miért nem a Metal Slug 1-el kezdtünk, barátaim?), de ez a későbbiekben változhat. Jó hír az irigykedőknek, hogy más platformokon is aktuális a Neo Geo Arcade Archives-széria megjelenése.

80%



A FLIPPERASZTALOK MÖGÜL AZ ADATBÁNYÁSZATIG

Interjú Sándor Olivérrel, a Zen Studios game designerével

[ÍRTA LOR]

Bár rengetegen álmodoznak arról, hogy főállásban, naphosszat játszhassanak, a teszterek élete nem csak játék és mese. Sokan kezdenek így, majd keresnek új kihívásokat, Sándor Olivért például a felhasználók játékáról gyűjtött adatok világa és leginkább azok elemzése varázsolta el.

Közgazdászként végzett, de mindig is a játékokba volt igazán szerelmes Sándor Olivér, aki eleinte a Pinball FX 2-höz készült flipperasztalokat tesztelte a magyar Zen Studiosnál. Ezután elemzőként foglalkozott a játékosok adataival, majd innen nyergelt át a game dizájnra. Vele beszélgettünk arról, milyen készségek kellenek ahhoz, hogy valaki lehetőséget kapjon a szakmában.

Hogyan sikerült bekerülnöd a játékfejlesztésbe, és mit kell tudnunk rólad?
26 éves vagyok, Pécsen végeztem Gazdálkodás és menedzsment szakon, az egyetem után egyből a játékfejlesztésbe kerültem. Mikor gimi végén dönteni kellett, hogy milyen szakon tanuljak tovább, kicsit tanácstalan voltam. Akkor úgy voltam vele, hogy közgáz, pénz – azért ilyenekkel nem nagyon tudok mellé lőni. De a szívem mindig a játékokhoz húzott. Egyetem után böngésztem a Professiont, és a többi nagy álláshirdetős oldalt, de sem a marketing, sem a HR nem érdekelt igazán. Gondoltam egyet, és a Google-ben rákerestem az összes magyar játékfejlesztő stúdióra.

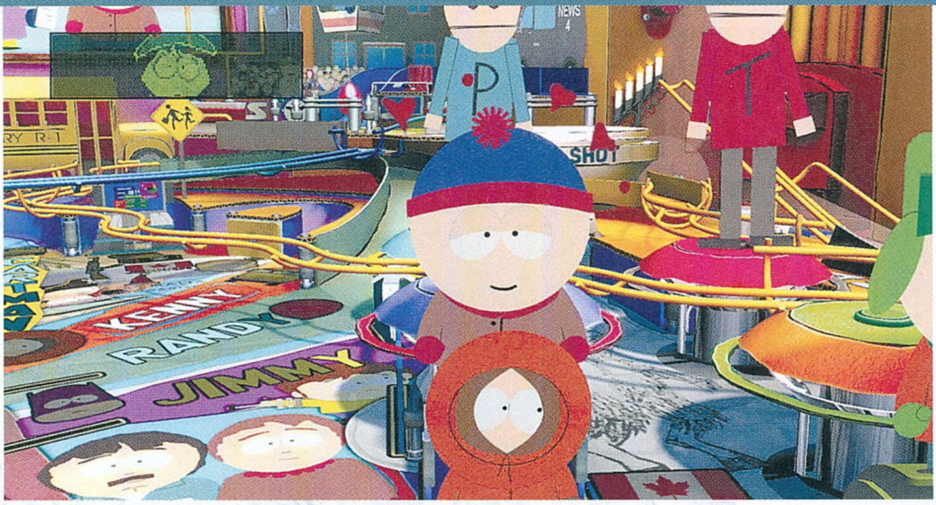
Ha találtam hirdetést, akkor jelentkeztem, de ha nem volt meghirdetve pozíció, akkor is küldtem egy levelet, mondván: „Ez vagyok én, ha tudtok bármire használni, engem érdekel".

Így kerültél a Zenhez is?
Igen. Náluk sem volt meghirdetve semmilyen üres pozíció, csak egy e-mail címet találtam, így kerültem be teszterként.

Mik voltak a felvételi követelmények? Milyen képességeket keresnek a cégek egy teszterben?
Az elbeszélgetést jelentő első kör után a gyakorlati forduló, egy próbanap van. Ennek keretén belül egy tesztkörnyezetet hoznak létre, ami nálam egy flipperasztal volt – nálunk ez a jellemző feladat. Az adott asztalnak egy kezdetleges verzióját kapja meg a jelentkező, hogy keressen hibákat és írja fel azokat. Ez egy egész napos dolog, ami a felvételizőnek is jó. Sokan úgy vannak ezzel a teszterséggel, hogy fúúú, de jó, akkor nyolc órán keresztül csak játszani kell – ez azért messze áll a valóságtól. Félreértés ne essék, jó meló ez, de azért kell egy nagyon komoly monotonitástűrés hozzá.

Szóval azért is jó ez a teszt, mert látja az ember, hogy milyen egész álló nap egyetlen flipperasztalt nyomogatni. Az örömöt ez esetben a hibák megtalálása okozza, és nem az, amit otthon érzünk a saját kedvtelésünkből töltött játékidő alatt.

Másrészt kiderül a teszt során, hogy a jelentkező mennyire látja az összefüggéseket, és hogyan tud kommunikálni. Ez utóbbi a másik fontos teszter tulajdonság. Érthetően le kell írni a tapasztaltakat, és hogy miként idézhető elő egy adott hiba, ezáltal érti meg a problémát a programozó vagy a dizájner. Ha félig érthető a leírás, és vissza kell kérdezni, az napi szinten azért megnehezíti és le is lassítja munkát. Szóval a teszternek a jó monotonitástűrés és a jó kommunikációs készség egyaránt elengedhetetlen.



Szóval nem szükséges semmilyen előképzettség, hogy valaki tesztelőként elinduljon az úton – elég az analitikus gondolkodás, és a fent említett tulajdonságok?
Azért pár év kockulás, játékokkal eltöltött esztendő jó, ha van a hátunk mögött, hogy legyen fogalmunk arról, hogy egy mai modern játéknál általában mi az elvárt működés. De egyébként igen, át kell látni a rendszert, és tudatosan kell keresni, hol rejtőzhetnek a hibák.

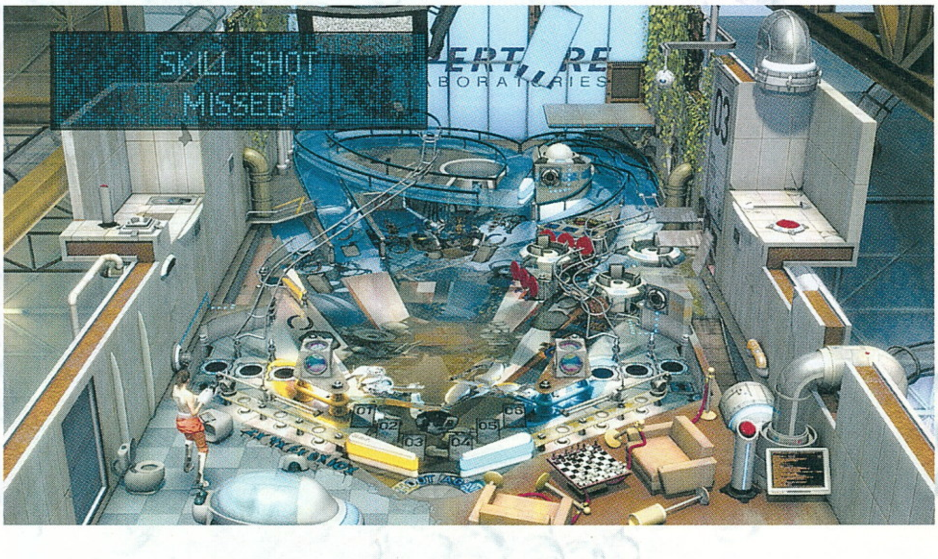
A flipper eléggé speciális műfajnak számít, hogy lehet a bugokat megtalálni? Szerintem, ha két hónapon keresztül folyton flippereznék, akkor sem tudnék annyira profin játszani, hogy egyáltalán lehetőséget adjak a hibák felbukkanásának.
Mielőtt idekerültem, valójában nekem sem volt sok közöm a flipperasztalokhoz. A tesztelőknek vannak beépített segítségeik, amikkel tudják mozgatni a labdát. Vannak olyan gombkombinációk például, amik ellövik adott irányba (vagy lane-be – vonalba) a golyót, és így megtudod csinálni a küldetéseket. Így tudsz hibákat könnyen előhozni. Van olyan például, hogy két játékmód fut, ezek akár össze is akadhatnak. Vagy a golyó beragadhat az asztalba. Ezeket kell megtalálni. Kell egyfajta érzék és gondolkodásmód ahhoz, hogy elgondolkodj azon, hol bukkanhatnak fel a rendellenességek.

Hányan tesztelnek egy flipperasztalt? Van benne annyi hibalehetőség, hogy folyamatosan, több embert is ellásson feladatokkal?
Attól függ. Jó, ha minél több ember nézi, mert mindenki másképp gondolkodik. Másrészt viszont, ha huzamosabb ideig, mondjuk, hónapokig foglalkozol egy asztallal, már annyira hozzászokik a szemed, hogy nem szúrsz ki olyan dolgokat, amiket más meg rögtön észrevesz. A munka oroszlánrészét egy ember szokta elvégezni, de az utolsó időszakban besegítenek a többiek, ők is ránéznek.

Egy nap alatt mennyi bugot lehet felfedezni? Gondolom, a projekt elején sok van, aztán ritkulnak.
Projekttől függ, én most flippercentrikus vagyok, mert ebben van tapasztalatom. Ez még asztalonként is változó. Van olyan, amin összesen 300-400 hiba van felírva a teljes fejlesztés alatt, máshol meg 1200. A fejlesztés korai stádiumában simán felír az ember 20 bugot egy nap, de ha a végefelé már egyet felírsz, azért is vért izzadsz. Kvótát ezért nem is írnak elő. Egyszerűen nem lehet, mert nagyon változó.

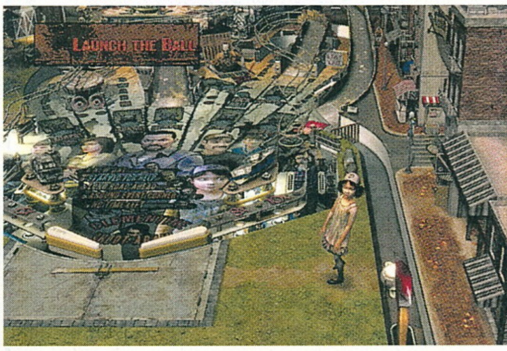
Akkor milyen rendszer alapján szoktátok ütemezni a napjaitokat?
A tesztelőknek van egy úgynevezett „test case" nevű listájuk az ismétlődő feladatokhoz. Gyakorlatilag egy checklist, amin végigmész, leellenőrzöl olyan dolgokat, amikkel korábban már volt probléma. Ezt egy tapasztaltabb ember állítja össze, de mi is folyamatosan beleírunk, bővítjük. Az ember ezeken végigmegy és pipálgatja. Ilyen rutinfeladat például a lokalizáció: megnézed spanyolul, olaszul, hogy rendben vannak-e dolgok, nem lóg-e ki semmi, sehova.

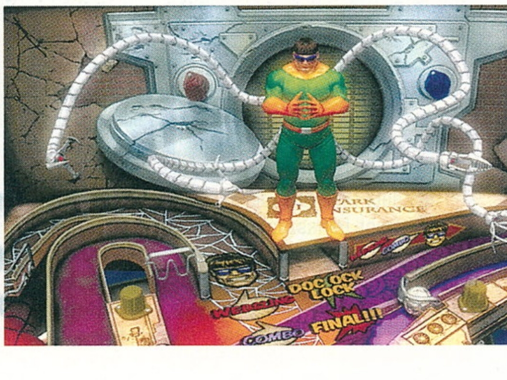
Mondd, miért szerethető ez a munka, még a monotonitás ellenére is?
Én azt szerettem meg benne, hogy ugyan szerencse is kell hibakeresés közben, azért ez egy tudatos dolog. És minden leírt bug egy jóleső érzés. Ahhoz tudnám hasonlítani, mikor egy kertben gazolsz. Húzogatod ki a gyomokat, és a végén egy szép kert lesz belőle, ez pedig jólesik a szemnek. A legtöbb embernél nem is a pénz ebben a fő motiváció, hanem az, hogy egy nagyon jó dolgot csináltunk, egy jó termékhez járultunk hozzá. Én azt tapasztaltam,

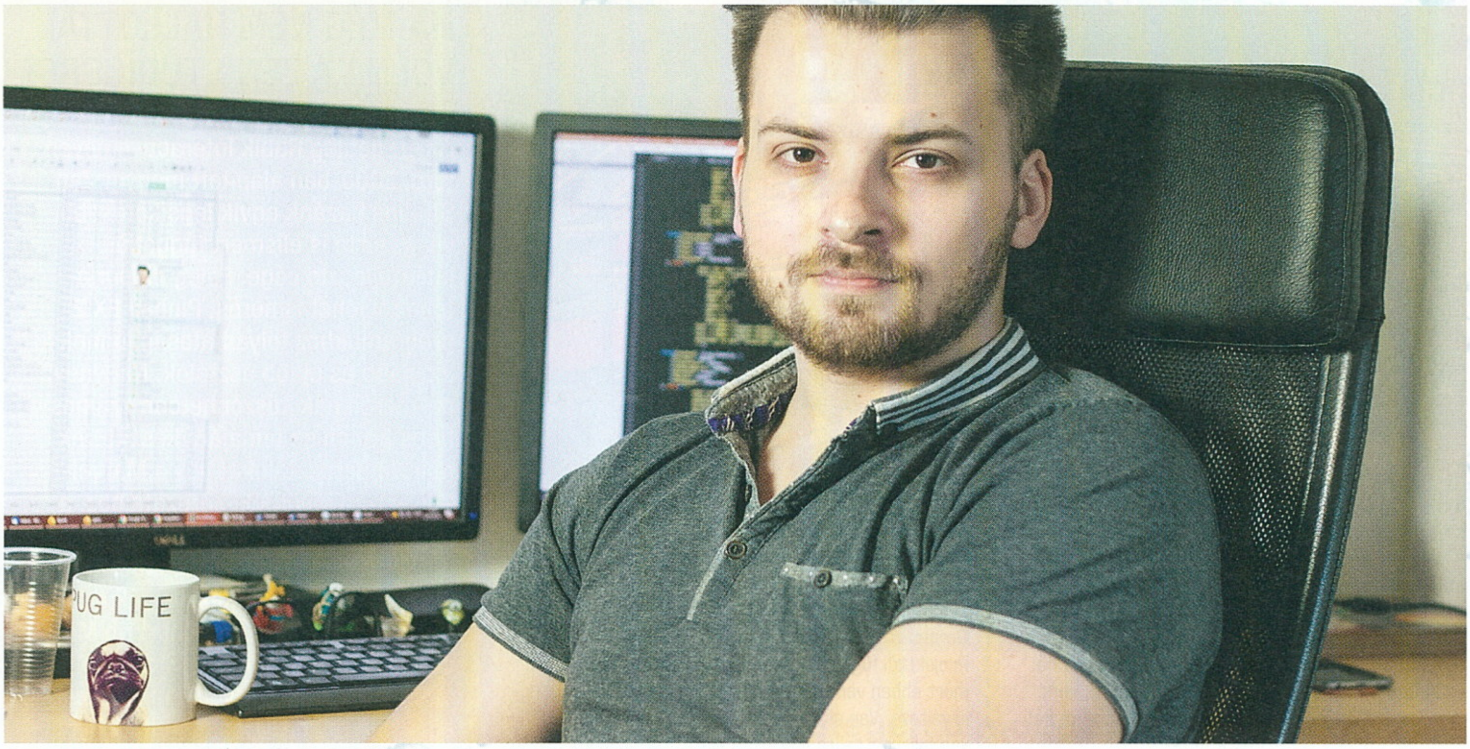


HA MÉG NEM HALLOTTÁL VOLNA A ZEN STUDIOSRÓL

Az eredetileg Rubik Interactive néven futó, 2000-ben alapított magyar Zen Studios hazánk egyik legsikeresebb, világszerte is elismert független játékfejlesztő cége. Főleg flipperjátékairól lehet ismerős, Pinball FX 2 programukhoz folyamatosan jönnek ki az újabb és újabb asztalok. Nagynevű partnereiknek köszönhetően számos híres franchise témájára készítettek már flipperasztalokat, így a Marvel-univerzum különféle sorozataihoz, a Star Warshoz, a Fox animációs filmjeihez, legutóbb pedig a The Elder Scrolls V: Skyrimhez is. Ők készítették a 2009-ben megjelent The Punisher: No Mercy című FPS lövöldét is PlayStation 3-ra, aminek során a Marvellel működtek együtt. A tower defense műfaja sem ismeretlen számukra, 2013-ban a CastleStormot adták ki, mely megjelent minden fő platformra, így PC mellett konzolokra is. Independence Day című mobiljátékuk az év elején gördült ki a digitális áruházakban, Androidra és iOS-re is letölthető.







ha csak egy meióról van szó, amit meg kell csinálni, akkor nem bírja sokáig az ember. Meg egyébként abba sokan nem gondolnak bele, hogy mekkora felelősséggel is jár ez. A teszter az utolsó láncszem, ha ott átmegy valami, akkor az benne lesz a játékban.

Lehet ezt évekig csinálni?
Vannak olyanok, akik ezt évtizedekig tudják csinálni úgy, hogy élvezik, míg mások fél év múlva már tépik a hajukat. Az biztos, hogy egy mentalitás és adottság kell ehhez. Én nem tudtam volna hosszú távon csinálni.

És váltottál is. Nyolc hónap teszterkedés után lettél „Junior Data Analyst". Hogyan ugrottál át ebbe a pozícióba?
Egyik nap az étkezőben véletlenül elcsíptem egy beszélgetést, hogy a cég adatelemzéssel foglalkozik. Odamentem az ezzel foglalkozó vezetőhöz, és mondtam neki, hogy engem ez érdekel, és amúgy is tanultam az egyetemen statisztikát, szóval, ha esetleg valamiben tudok segíteni, akkor nagyon szívesen. Aztán néhány próbafeladat után átkéretett magához, és elkezdtem ezzel komolyan foglalkozni.

Pontosan mit takar ez a pozíció?
Ez kicsit bonyolultabb, de megpróbálom elmagyarázni. A modern mobilos játékokban, multiplayer játékokban van egy úgynevezett telemetria-rendszer, ami folyamatosan figyeli, hogy a játékos mit csinál: melyik menüpontba lépsz be, mennyi ideig tart egy csata, milyen egységeket viszel be, milyen eredményekkel jöttél ki, milyen upgradeeket veszel stb. Hány naponta indítod el, egy napon belül hányszor indítod el, és milyen sokáig játszol. És az egyik legfontosabb, hogy mikor költesz. Mert ezzel pénzt is kell ugye keresni.

Ezek az úgynevezett eventek (események), amik felénk nyers formában jönnek vissza adatokként. Ha történik valamilyen esemény, az továbbítódik a szervernek. Neveket és személyes dolgokat nem látunk, csak userID-k vannak, hogy az eseményeket felhasználóhoz tudjuk kötni. Ezekből a nyers adatokból kell valami olyan információt kinyerni az adatelemzőnek (Data Analystnek), ami alapján a csapat meghozza az üzleti döntéseket, finomítani tudja a játékdizájnt, a játékegyensúlyt. Ezek alapján döntjük el azt is, hogy a következő új feature-ök bevezetésénél milyen szempontokat érdemes figyelembe venni. Szóval az adatok elsősorban egyfajta döntéstámogatási eszközök, mind játékélmény, mind üzlet szempontjából, és mi ezeket dolgozzuk fel.

Az adatgyűjtéshez folyamatos netkapcsolat kell?
Kicsit cseles a dolog, a flipper mobilváltozatánál például nem kell. Amúgy sem folyamatosan egyből továbbítódnak az adatcsomagok a háttérben, hanem ez a rendszer összegyűjt pár dolgot, majd egyszerre küldi. Ha offline játszol, akkor is gyűjti, és ha a felhasználó online lesz, akkor megy át az információ. Persze nem akarjuk, hogy ez például az adatforgalom rovására menjen, így nagyon kisméretűek a csomagok.

És akkor ezek egy adatbázisba érkeznek be, ahonnan feldolgozod, értelmezed mindegyiket. Ezekhez milyen eszközöket, módszereket használnak az adatelemzők?
Attól függ, hogy az ember mennyire mászik bele. Vannak alapvető dolgok, amiket mindig szoktak nézni a cégek, például a napi aktív vagy havi aktív felhasználók számát. Ilyen-olyan egyszerű mutatókat, amiket egy Excel-táblában, pár egyszerű SQL lekérdezéssel össze lehet rakni.

A másik véglet pedig már a „fekete mágia", amikor mindenféle algoritmusokat használnak fel az elemzésekhez. Ezekhez már kell a Python, vagy az R nyelv ismerete is, hogy komplexebb képleteket lehessen futtatni. A meglévő sok-sok százezer, akár millió játékos adatai alapján így lehet felfedezni viselkedésmintákat, megjósolni dolgokat.

Például lehet valószínűsíteni, hogy egy kezdő játékos az eltöltött idő alapján mikor fog először költeni a játékban, mikor van erre a legnagyobb esély. És amikor eljut arra a pontra, akkor a játék feldob egy olyan ajánlatot, amit nehezen utasít majd vissza. Az időzítéssel így kicsit ki lehet használni a vásárlási hajlandóságot. De ez már kicsit bonyolultabb téma.

Milyen hasonló trükkök vannak még?
Vannak még finomságok, amiket a nagyok csinálnak, de azokat jellemzően nem szokták elárulni. Ha elmondják neked, hogy egy tesztben veszel részt, akkor máris egy plusz infót kaptál, ami miatt másképp fogsz viselkedni.

Az adatelemzés, „data science" amúgy most nagyon trendi, és nem csak a játékok terén. Szerintem ez is közrejátszott abban, hogy horribilis pénzért vásárolták fel a Candy Crusht fejlesztő Kinget, ahol ezt elég magas szinten művelik.

Vannak remek játékaik, de rengeteg felhalmozott tudás van mögöttük. Ők sokat kísérleteztek adatokkal, tapasztaltak ezzel kapcsolatban, és ez nagyon értékes manapság. A Facebookon is volt már többször, hogy egy ismerősömnél megjelent a feature, ami nálam nem, vagy fordítva.

Milyen következtetéseket vonsz le az adatokból?
Fontos, hogy az adatok nem azt mondják meg, mit kellene csinálni. Inkább azt, hogyha változtatsz valamin, akkor mi történik, annak milyen hatása van. Használt programok terén az Excel jó barátja az embernek. Adatbázisoknál az SQL, mint nyelv a „must have". Aztán komolyabb dolgokhoz a Python, és a már említett R programozási nyelv.

A munka nagy része azzal telt el amúgy, hogy tisztítsuk és rendbe tegyük az adatokat. Mert mindig vannak hibák, anomáliák vagy éppen csalók. Ezeket kell kiszűrni az adatok közül, mert ha benne maradnak – valamennyi persze mindig benn marad –, akkor nagyon el tudják vinni a számokat, statisztikákat, és nem szerencsés, ha valaki nem valós adatok alapján dönt.

A csalókat adatok alapján ki tudod szűrni?
Nem mindig egyértelmű, hogy valaki csaló-nem csaló. Az adatoknál maradva például az feltűnő, ha egyik pillanatról a másikra tíz arany után már kétmillió aranya van. Hogy ez azért van, mert csalt valamit, vagy netán a kódban akadt hiba, nem mindig tudjuk rögtön. De célszerű kiszűrni az ilyen szélsőséges értékeket, mert akárhogy is nézzük, ez nem a rendeltetésszerű működés. El tudja tolni a statisztikát.

Gondolom a folyamatos adatgyűjtés, a finomítások miatt akkor jellemzően az online mobiljátékok esetében alkalmazzák az adatelemzőket.
Meg úgy általában a free-to-play játékoknál, legyen az mobil vagy PC. Biztos vagyok abban, hogy például az Overwatchban is elég durván nézik a dolgokat. Vannak olyan fejlesztői videók például, amikben elmondják, hogy mely karakterek mennyire népszerűek, és ez alapján, ezt figyelembe véve is eszközölnek változtatásokat.

De nem csak a folyamatos adatgyűjtés van. Részben a fórumot is böngészik, onnan is sok infót lehet szerezni a játékosoktól, azzal kapcsolatban, hogy mi miért történik. Mondjuk, hogy van egy karakter, akit sokan használnak, a fórumon pedig kiderül, hogy azért, mert egy másik karakterrel kombinálva az „imbán" működik. Vagy ott vannak a heatmapek, amelyek megmutatják, hogy a térkép mely részén tartózkodnak jellemzően a játékosok. Ez is mind adat. Ilyenkor leginkább a játékélmény maximalizálása a cél.

Mobiljátéknál pedig mondhatjuk, hogy a pénz?
Egyrészt, de alapvetően mindig az a cél, hogy egy jó játékot csináljunk. Annyi a különbség a single player játékokkal szemben, hogy nem csak a megjelenés napján kell jónak lennie a cuccnak, hanem egy szolgáltatásról beszélünk, aminek ki kell állnia az idő próbáját. Mobilon is úgy van, hogy ha jó játékot csinálsz, akkor jobb esetben többen fogják megvenni. Ha neked bejön, akkor meghívod a haverodat. A játékélmény mellett pedig a fejlesztők természetesen szeretnék a bevételt is maximalizálni, de ez üzleti modelltől függetlenül szükséges ahhoz, hogy további játékok készülhessenek. Tudni érdemes, hogy az ingyenes játékokban öt százalék alatt van a fizető játékosok száma, valójában ez a pár százalék játékos tartja el az összes többit, meg az egész játékot. Arra kell törekedni, hogy a jó játék és az üzleti rész is hangsúlyban legyen.

HA TÖBBET SZERETNÉL TUDNI A JÁTÉKTERVEZÉSRŐL

Sorozatunk fő célja, hogy löketet adjon a játékfejlesztő-aspiránsoknak, így Olivértől tippeket kértünk arra, hol érdemes képbe kerülni a game dizájnnal. Ő meleg szívvel ajánlja az Extra Credits nevű YouTube-csatornát (http://youtube.com/ExtraCreditz), ahol már közel 600 videón keresztül taglalják a játéktervezés kérdéseit, jelenségeit. A csatornát 2014-ben indította James Portnow game dizájner és Daniel Floyd animátor-narrátor. A videók elsődleges nyelve az angol, bár ezt nyelvet javasolt mindenkinek beszélnie, aki komolyabban foglalkozna játékfejlesztéssel. Néhány videóhoz elérhető többféle nyelven is felirat, ezeket a „CC" ikon jelzi.

Az összefüggések átlátása pedig jól jön a többi fejlesztői munkában is. Azóta már game dizájnerként dolgozol két éve, és ha jól tudom, az Independence Dayt a tervezői oldalról támogattad.
Igen, előtte volt még egy játék, ami azóta nem jelent még meg. Még a kezdetekkor volt pár meglátásom azzal a játékkal kapcsolatban, ami tetszett a vezetőségnek. Így akkor az a döntés született, hogy az adatokat feldolgozó kollégaként egy dizájnerrel tervezzem meg a játékot, aztán az Indepence Day nagyobb prioritást élvezett, amin már teljesértékű dizájnerként dolgoztam kezdettől fogva, ezt sikerült az elejétől a végéig véghezvinni.

Egyszerű volt az átmenet az adatelemzésből a játéktervezésbe? Erre hogy tudtál rákészülni?
Az mindig jó, ha a különféle területeknek van rálátásuk egymásra. Nehéz témakör az, hogy mi kell a dizájnerséghez, és ki is a jó dizájner. Kell egy készség, hajlandóság a tanulásra, ahogy már korábban is említettem, mert a dizájn sokrétű dolog.

A különféle engine-eket meg lehet tanulni, de alapvetően nem ez tesz egy dizájnert jó dizájnerré. Megtanulhatod az Unrealt, de ha bejelentkezel valahova, és ott meg mondjuk, saját motort használnak, azt úgyis újra meg kell tanulni. Persze érdemes alapszinten scriptelni, az mindig jól tud jönni, de ez valószínűleg mindenkinél másképp működik.

Általánosságban akkor elmondható, hogy sokan teszterként kezdenek a szakmában, és innen érdemes indulni?
Nyilván ha valaki mondjuk grafikus vagy programozó, akkor jellemzően rögtön a saját területén tud kezdeni. De a dizájnerek általában teszterként kezdenek. Később pedig, ha az ember proaktív, és igyekszik ott lenni, meg kérdezni, akkor sokkal nagyobb a valószínűsége, hogy ezt valaki meghallja és lehetőséget is kap.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

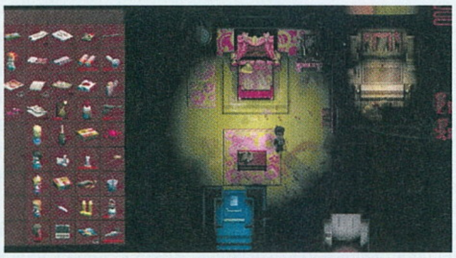
[ÍRTA BÖJTI] **Egyfelől a Nintendo Switch megjelenése, másfelől a nagy játékdömping ezúttal háttérbe szorította az indie alkotásokat, bár hozzá kell tennem, hogy a március egyébként is kicsit gyengébb volt a megszokottnál. Mindenesetre bár most két oldalon kínáljuk a független címeket, ne aggódjon és búsuljon senki sem, mert így is igyekeztünk a legjobbakat és legérdekesebbeket kiválogatni a rovatba. Ennek hála visszatért a klasszikus Alone in the Dark atyja, méghozzá megmaradva a borzongatásnál, miközben a neonfényes kibertérbe, a dinoszauruszok földjére, egy elhagyatott orvosi egyetemre, sőt még az űrshooterek világába is sikerült ellátogatni.**

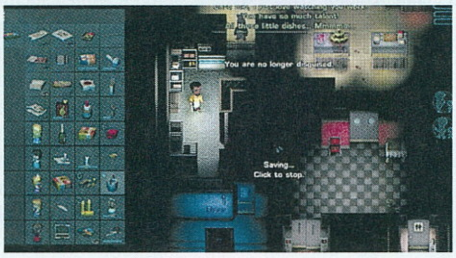
2Dark

FEJLESZTŐ: GLOOMYWOOD – MEGJELENÉS: 2017.03.10. – ÁR: 25 EURÓ (KB. 7700 FT)

Talán senki nem haragszik meg, ha azt állítom, hogy az 1992-es Alone in the Dark nélkül ma üresebb és szegényesebb lenne a videojátékos ipar, sőt ez a játék teremtette meg a mai túlélőhorror műfajt. Ha pedig egy ilyen kult alapvetés alkotójának új, indie gyöngyszeme jelenik meg, hát bizony, örömömben majd' összepisilem magam. És ilyenkor adok hálát szüleimnek, amiért szobatisztaságra neveltek, pláne, hogy az öröm nem sokáig tart ki.

Szóval itt ez a kedves Frédérick Raynal és neje, a francia házaspár pedig egy borzongató, eléggé véres és tabukat nem ismerő programot álmodott meg, ami ráadásul a mostanság is nagyban dúló retrólázat lovagolja meg. A madártávlatból, erősen pixeles formában mutatott lopakodós, logikai horror egyébiránt rendkívül erősen indít. A főhős éppen a családjával táborozna, mikor a közelből felesége sikolyát, gyermekei kiáltozását hallja, ám mire a kegyetlen gyilkosság helyszínére ér, szerelme megcsonkítva fekszik a földön, gyermekei pedig egy távolodó autó hátsó ülésén remegnek. Emberünk pár év eltelte után aztán a hasonló módon eltűnt gyermekek után kezd kutatni, és itt kapcsolódik be a játékos a történetbe, akinek ettől kezdve a főszereplő életben tartása a legfontosabb feladata. Miket is beszélek, hiszen útonútfélén elrabolt és foglyul ejtett kisdedekbe botlik az ember, és a legfontosabb bizony a gyerkőcök kijuttatása, biztonságba helyezése, ami nem egyszerű feladat.





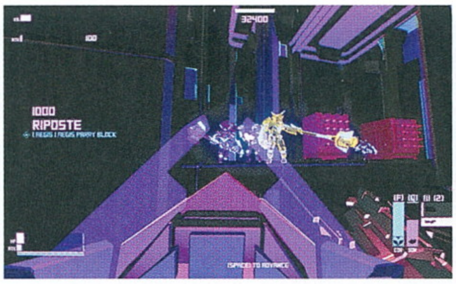
Az ellenfelek durva fenyítő eszközökkel felfegyverkezve mászkálnak és őrködnek, mindenféle vadállatok keresztezik a főhős útját, sőt még csapdából is bőven kijutott a feltérképezendő helyszínekre. A problémák megoldásához a legegyszerűbb és leginkább egyértelmű eszköz a lopakodás, ami sok bajtól képes megóvni a túlélőket, de a lámpa és öngyújtó is csodákra képes. Főleg, hogy miközben fegyverből és töltényből alig, addig sötétségből bőven jutott az egyébként mutatósnak és egyedinek nevezhető játékba. Szinte mindenhol koromsötét fogad, ami előbb-utóbb unalmassá válhat, ráadásul a játék nem is túl felhasználóbarát, miközben a párbeszédek is altatóak a csak kiírásokkal kommunikáló szereplőknek hála. Az alapötlet egyébként jó, de a teljes egész valahogy mégsem az igazi, hiába a korrekt játékidő, vagy az érdekesnek tűnő műfaji katyvasz, ami végül nem mindenben áll össze. Ennél azért többet vártam a koncepció és az indítás után.

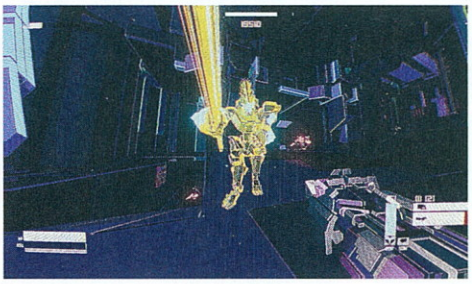
60%

Desync

FEJLESZTŐ: THE FOREGONE SYNDICATE – MEGJELENÉS: 2017.02.28. – ÁR: 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

Minimalistának tűnő, a nyolcvanas évek elképzelt kibervilágára építő, rendkívüli neonfényekkel és stílussal operáló játékból sok van, sőt egyre több. Olyanból azonban, ami össze-vissza gyepálja mindazokat, akik próbát tesznek vele, hogy aztán a bátrabbakat (akik ennek ellenére maradnak) tovább kínozza minden lelkiismeret-furdalás nélkül, nos, olyanból kevés. Mégis, az ember örömmel és nagy izgalommal ül le a Desync elé.





Most talán más lesz. Most talán sikerülni fog. Lehet, hogy ezúttal nem fogok öt perc haláltánc után megszűnni a kibertérben. És bár sokadszorra futnak át az agyamon ezek a mondatok, mégis visszatérek az első ránézésre egyszerű FPS-hez. A Foregone Syndicate ugyanis remekül felépítette a program gerincét adó szisztémát. Többfajta fegyver, többfajta lövés, többfajta kombó, többfajta ellenfél. Mindenből van többfajta, viszont igazán jó megoldásból csak egyre lehet rálelni, ami különösen megnehezíti ezt az egész tortúrát, amit a mindenféle programszörnyetegek csak még kegyetlenebbé tesznek. Igen, a Desync meglehetősen nehéz, a kihívással nem spóroltak a fejlesztők, és ha azt gondolnád, hogy „áhh, nem gond, majd szintet lépek párszor, megszerzem a gatlinget, aztán mindenkiből sárbogyókat kreálok", nos, nagyot tévedsz. Ez itt nem az a játék, nem az a fajta mechanika. Ki kell ismerni minden egyes arénát, minden egyes ellenfelet, azok összes színét, és mindazt, ami a kezedbe kerül. Ha mindez megvan, mindent bemagoltál, pont, mint gyermekkorod játékainál, nos, akkor talán lesz esélyed. És ez a legszebb az egészben, ettől működik. Na meg persze az egyszerű, de nagyon stílusos látványtól, a remek szintizenéktől, amik szintén a nyolcvanas éveket hozzák vissza, és úgy a teljes összképtől. Nem merem akárkinek ajánlani ezt a fura produkciót, de ha szereted a nehéz, jópofa, hangulatos, kicsit régimódi programokat, amiket mindenestül ki kell ismerni, elvégre legegyszerűbb csapdái is képesek egy pillanat alatt az életed venni – nos, mindenképpen jó helyen kopogtatsz. Csak aztán ne sírj, mert már századik alkalommal rúgtak a földre, és ismét oda készülsz néhány erőteljesebb csapás következtében. Mert ez bizony benne van a pakliban.

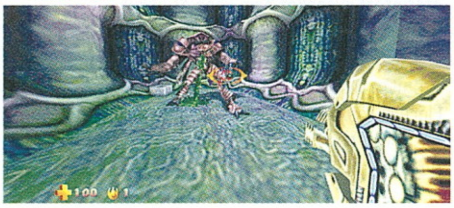
85%

Turok 2: Seeds of Evil

FEJLESZTŐ: IGUANA ENT. - **MEGJELENÉS:** 2017.03.16. - **ÁR:** 20 EURÓ (KB. 6200 FT)

Wolfenstein, Doom, Quake és Unreal, Hexen és Exhumed (eredetileg PowerSlave) – klasszikus FPS-ek, amik nélkül ma a műfaj talán nem is létezne, de mindenképpen másként működne. A felsorolásnál viszont hajlamosak vagyunk kihagyni egy-egy fontos címet, elfelejteni pár igazi gyöngyszemet, pedig néhány konzolos gyökerekkel rendelkező program is alaposan felforgatta a zsánert, ilyen mondjuk a GoldenEye 007, a Halo... na és persze a Turok.

Ha másért nem, hát az eredetileg Iguana Studios néven ismert csapat (később Acclaim Studios Austinra keresztelték) születése már csak azért is fontos esemény a videojátékok történelmében, mert fejlesztői pár Aero the Acro-Bat, egy Might and Magic (Isles of Terra) és megannyi sportjáték után igazán nagyot robbantottak N64-en. Ez a konzol volt az utolsó a kiotói óriástól, amely otthoni masinaként még cartridge-dzsal működött, emellett ügyesen feszegette a technológiai határokat a különböző bővítményeivel – pl. Expansion Pak a grafikai fejlődésért, Rumble



Pak a rezgő funkciókért és a többi. Az 1997-es Turok ki is használta a rendszer erejét, ahogyan a folytatás, a még nagyobb sikert jelentő Seeds of Evil is. És ahogyan az első epizód, úgy a második is megjelent Steamen a Nightdive Studios nosztalgiatevékenységének hála, méghozzá szinte tökéletes formában. Bár egy-egy esetben kis bug és összeomlás a képbe kerülhet, összességében remekül fut a dinoszauruszvadász kaland, aminek során gyermekeket menthetünk meg, őslényen lovagolhatunk, hogy utánunk semmi ne maradjon épen, illetve természetesen erőteljes főellenfelekkel is megküzdhetünk. A nagyjából tízórás (speedrun esetén 3-4) akció mindent felmutat, amit a kor játékai tudtak, avagy mindenféle mellékjárat és labirintus nehezíti az utat, ami miatt például nem árt térképet rajzolni, mert ellenkező esetben könnyen elveszhetünk. Egyébként a Turok meglehetősen véres is, a fejlövéseknél csak úgy fröcsög a paradicsomlé, de a hangulat és a szinte tökéletes játékmenet az, ami leginkább a képernyő elé szegezi a játékosokat. Persze ma már nem esünk hasra a látványtól, ezért egy durván felhúzott remake lenne az igazi, de szinte ez a Seeds of Evil összes nagy hibája, szóval, ha valaki nosztalgiázna, ismerkedne a klasszikus címekkel, a két epizód pótlása kifejezetten ajánlott. Még multi is van, ha unnánk a kampányt, bár ilyesmi talán elő sem fordulhat.

75%

The Crow's Eye

FEJLESZTŐ: 3D2 ENT. - **MEGJELENÉS:** 2017.03.20. - **ÁR:** 15 EURÓ (KB. 4700 FT)

A túlélős, kraftolós műfaj mellett a Steam indie fejlesztői talán csak egyetlen zsánert pörgettek túl hasonlóképpen, ez pedig a horroré. Belső nézetes, logikai feladványokkal teli, erősen narratív sztorik a múltból, a jelenből és a jövőből, minimális újítással, leginkább az atmoszférára ráerősítve, miközben a téma még mindig rejt magában kiaknáznivaló ideákat, lásd, mondjuk, a Layers of Feart. De vajon egy elhagyatott egyetem lehet olyan ijesztő, mint egy őrült festő elméje?

A kezdő, ámde lelkes fejlesztőkből álló spanyol csapat, a 3D2 Entertainment nem különösebben hajtotta meg magát, mikor a The Crown's Eye-nak nekiállt. Mármint a felütés érdekes, miszerint 1947-ben emberek tűntek el Crowswood orvosi egyetemén, ezért bár vizsgálatok indultak, az újabb eltűnéseknek és megmagyarázhatatlan eseményeknek hála az ügyet le-, az intézményt pedig bezárták. Legalábbis látszólag, elvégre 1966-ban egy fiatalember az épület falai közt ébred, és úgy tűnik, hogy egy „játék", egy kísérlet része. Innentől vesszük át az irányítást, szokás szerint belső nézetből, rengeteg feladvánnyal, fizikára építő vagy éppen egyéb fejtörőkkel, felfedezéssel, ajtónyitogatással – ahogy az lenni szokott. Érdekességként (már ha 2017-ben ez még annak számít) van némi

kraftolás is, például kötszert kreálhatunk a sebesülésekre, bár a hangsúly inkább az útkeresésen és ötletelésen van, nem annyira az akción. Persze időnként megrémisztenek minket, egy-egy esetben a nyakunkba ugrik valami (például egy kicsit vicces lény, ami kevésbé borzongató, mint ahogy azt tervezték az alkotók), sőt néha még platformer elemek is bevetésre kerülnek (ne, belső nézetes kalandnál soha!), de a négy-öt órás kaland inkább az agyunkat tornáztatja meg. A látvány erős közepes, viszont legalább zökkenőmentesen fut a program – láttunk már sokkal jobbat és szebbet, noha a BioShock-inspirációnak mindig örülünk. Emellett a hangulat tényleg egészen erős, ez lehet a The Crow's Eye nagy szerencséje, mert igazán érdekes ötleteket sajnos nem nagyon tud felmutatni.

68%

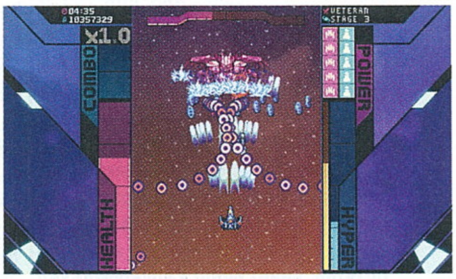
Indie csemege

Super Galaxy Squadron EX Turbo

FEJLESZTŐ: SYNSET
MEGJELENÉS: 2017.03.06.
ÁR: 12 EURÓ (KB. 3700 FT)

Mi kell egy felfelé scrollozó űrhajós lövöldéhez, avagy egy shmuphoz? Sok-sok ellenséges űrhajó, fogyasztható, netán még kellemesnek is mondható látvány, jó hanghatások, ügyes játékmechanikai elemek, és persze milliónyi lövedék, ami pillanatok alatt az életünket veszi. Nos, a Squadron felújított változatában ezek közül minden megvan, plusz nagy főellenfelek is jutottak az üstbe. A SNES idejét idéző retró shooter élvezetes, hangulatos, és bár semmi igazán nagy találmányt nem mutat fel saját kútfőből, komoly problémái sincsenek, avagy a célnak megteszi, ha valami újabb csemegére vágynánk a műfajban. A tizenhét hajó és hat pálya, a különböző játékmódok pedig a garanciát jelképezik: ha beszálltál a földönkívüliek elleni harcba, egy darabig bezony nem szabadulsz a frontvonalról.

70%

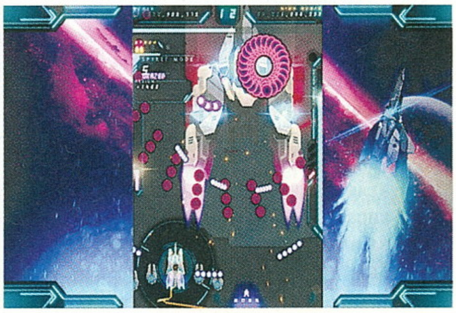


Danmaku Unlimited 3

FEJLESZTŐ: DORAGON ENTERTAINMENT
MEGJELENÉS: 2017.03.09.
ÁR: 10 EURÓ (KB. 3100 FT)

Bullet hell extra összefoglalónk második darabja igazán különleges produkció, hiszen ha van olyan, hogy metalcore shmup bullet hell, akkor a Danmaku Unlimited harmadik része minden szempontból megfelel ennek a csúnya kifejezésnek. Miközben ugyanis brutális, egyből fülbemászó gitár riffek zúzzák szét dobhártyánkat (kábé mintha a Devil Wears Prada énekhangját száműznénk), kis űrhajónkkal ezerszámra érkező lövedékeket kell kerülgetnünk, ezalatt szétlőve az ellenséges kasztnikat. Van újrajátszási faktor a bossözönnek (ezek a főellenfelek ráadásul több körön át harcolnak), a fejlesztéseknek hála, egyedüli szívfájdalom az egyedi gépszörnyek (pl. R-Type főnökei) hiánya lehet, a nagy metálmonstrumok itt csak űrhajókat formáznak, semmi mást. Egyébként meg jó, tartalmas, hangulatos – mindenképpen ajánlott.

80%



írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

SYBERIA 2

➲ Helló!
Most töltöttem le a Syberia 2-t az Originről. De van vele egy problémám. A monitorom 1980x1080-as, na mármost a Syberia csak ezzel a rohadt 680x valamennyivel hajlandó elindulni, ami azt eredményezi, hogy a kép a monitor közepén van, két oldalt pedig fekete rész, de még így sem látok mindent, mert a játékból levág körülbelül 2-3 centit.
Kérlek, segíts!

A Syberia 2 egyedül a 800x600-as felbontást tudja (hiába no, nem mai gyerek...), de nálam például alapból széthúzta a képet a megjelenítőhöz igazítva (szintén 16:9-es monitor, kicsit torzul a kép, de legalább kitölti a kijelzőt). Beállítási lehetőség híján a Dokumentumok mappában lévő Syberia 2 könyvtárat vedd célba, és a config.dat fájlt töröld ki, ettől talán helyrerázódik.
A helyzeten az is javíthat, ha ablakban futtatod, ehhez pedig a következőt kell tenni. A játék telepítési könyvtárában hozz létre egy player.ini nevű fájlt (Jegyzettömbben könnyen megoldható), a fájlban pedig csak ez az egy bejegyzés legyen: 0 BaseCMO.cmo

GRAND THEFT AUTO 4

➲ Szia!
Egy gyári, kb. 2010-ben vásárolt GTA 4 újra aktiválásával kapcsolatban kérném a segítséged. Tehát megvan a játék, eredeti, volt már aktiválva valamikor 2010-ben, és használtuk is elég sokat. Mostanában felmerült, hogy ismét fel kellene tenni a gépre. A telepítés után azzal szembesültünk, hogy indításnál ellenőrizni akarja online a kiadási dátumot. Miután ezt az ellenőrzést többszöri próbálkozás után sem tudta megcsinálni, feldobott egy ablakot, ahol manuális aktiválást kér. Ha erre rányomok, akkor ad egy „unlock" kódot. Ezt a kódot, és a serial kódot beírva lehetne tovább lépni az aktiválásban. De sajnos minden alkalommal azt írja, hogy nem helyesen írtam be az unlock kódot, pedig nincs benne hiba. Tudsz erről valamit? Esetleg másnak is volt ilyen problémája, vagy mit csinálhatunk rosszul?
Köszi a segítséget!
Üdv, ➲ B GYULA

Nekem úgy tűnik, hogy egy nagyon fontos lépés kimaradt a műveletből. A http://tinyurl.com/hf83ek2 oldalon, magyar nyelven van leírva minden lépés, ahogy az is, hogy az Offline installer nevű cuccot le kell kapni a STEP TWO végén, és azzal indítani a manuális aktiválást. Csak így lehet sikeres...

SID MEIER'S PIRATES!

➲ Sziasztok!
Egy régebbi játékot kezdtem el újra, a Sid Meyer-es Piratest, de a hócipőm tele van már a főszereplő rokonával. Egy csomószor agyoncsaptam azt a faszit, aki tudja, hol van, és mindig kapok egy térképet. Az meg tele van krikszkrakszokkal, aztán innen nyista, fogalmam nincs, merre menjek. Kaphatnék valami útmutatófélét, lehetőleg konkrét iránymutatást? A választ előre is köszi. ➲ MORGÓ

A konkrét útmutató nehéz ügy, tekintve, hogy a térkép, ami alapján meg kell keresned az elveszett rokont (meg később a família többi tagját), véletlenszerűen generált, és így nincs két egyforma. Ám azért ki lehet ezt okoskodni, mert hát, ha a térképhez van segítségünk, azaz vettünk holland (Dutch Rutter) útikalauzt, vagy a jobb minőségű spanyol (Spanish Rutter) változatot, akkor a rejtett települések is bejelölésre kerültek. Aztán a partszakasz formája, a közeli települések neve mind-mind iránymutató lehet, illetve a tengeren, hullámjellel bejelölve is vannak tájékozódási pontok. Azonban a leglényegesebb, hogy minden térkép elfogadás előtt menteni KELL, és ha netán nehezen azonosítható helyre mutat a fecni, akkor addig töltöd vissza az adott játékállást, amíg egy könnyebbet nem kapsz...

JUST CAUSE 3

➲ Szia!
Az lenne a problémám Just Cause 3-ban, hogy nem tudom, hogyan kell két tárgyat összekötni a grappling hookkal úgy, hogy azokat össze is rántsa? A Just Cause 3-ban az elején, kb. a legelső küldetésnél a piros dolgokhoz hozzá tudtam rántani a hordókat, de azóta nem csinálja, és nem tudom, hogy mi lehet az oka. Pedig már ott tartok, hogy fejlesztettem is ennek az erejét, de így sem működik. PC-n játszok vele. Segítségedet előre is köszönöm. ➲ TOMI

Nyomva kell tartani a gombot (release tether), és úgy átvinni a második céltárgyra, és csak aztán felengedni (ha sikerül, akkor a pull funkció fogja összerántani).

AC3, FC3: BD, GTA: LCS, LOTF

➲ Kedves PC Guru Szerkesztőség!
Mint látjátok elég sok játékkal akadt problémám az elmúlt időkben. Először szeretném ismertetni veletek a BORZALMASAN régi PC konfigurációmat: CPU: Intel Pentium E5200, 2 GB RAM, GPU: Radeon HD 4600.
1. Assassin's Creed 3: Ez a játék borzalmasan szaggat, még a Black Flagben is átlagosan 10 fps-szel többet tud kipréselni magából a gép.
2. Far Cry 3 Blood Dragon: A játékot az UBI 30 folyamán szereztem meg. A probléma annyi, hogy a játék nem indul el. Bővebben: rányomok a Uplayen a „játék" gombra, ami elszürkül, kéri a rendszergazda engedélyét a futtatáshoz, bejön egy ablak, amire ki van írva a játék címe, és végül nem csinál semmit (egyébként az alapjáték nincsen meg).
3. Grand Theft Auto Liberty City Stories (a PSP verzióval játszok PPSSPP emulátorral). A játékban tapasztalok néha egy-két fps-droppot ami nagyon idegesítő, mert a Vice City Storiesban ilyenek egyáltalán nincsenek. Tudom, hogy nem túl erős a gépem, meg hogy az emulátor is eszi az erőforrásokat, de szerintem ilyeneket nem kéne csinálnia.
4. Lords of the Fallen: Nem lehet egy kis trükkel megoldani, hogy a játék elinduljon 32-bites architektúrán?
Előre is köszönöm a segítséget ezekkel kapcsolatban (és bocsi, hogy egy kisebb regényt írtam)!
Üdvözlettel, ➲ PATRIK

1. Az AC3 gépigénye valahol HD4850 VGA-nál kezdődik, és a városokban borzasztóan optimalizálatlan, a Black Flag talán azért jobb, mert több a nyílt terület, gépigényben meg nincs sok különbség.
2. A játék telepítési könyvtárában, a C:\Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\games\Far Cry 3 Blood Dragon\bin mappában töröld vagy tedd biztonságos helyre az fc3_blooddragon_d3d11.exe fájlt, majd az „fc3_blooddragon.exe"-t nevezd át „fc3_blooddragon_d3d11.exe"-re. Aztán UPlayből indítási próba.
3. Azt olvastam, hogy az OpenGL-t használja az emu, tehát a VGA képességeitől függ a végeredmény. Lehet, hogy ezért gyengus, de persze beállítás gond is lehet – viszont ahhoz meg lövésem sincs.
4. Esélytelen. Már a minimum gépigényben is 6GB RAM, és quad-core CPU van...

CS: GO

➲ Szia, Tika!
A Counter Strike: Global Offensive-vel van gondom, mégpedig, hogy megvettem pár napja, és mikor ki akarok lépni belőle, vagy alt+tabozni, akkor elsötétül a képernyő, és nem történik semmi.
A másik pedig, hogy a ping az nem a legjobb, általában 120-150, de volt, hogy felment 500-ig is. Mit lehetne ezek ellen tenni? (A kártyám RX470 4GB és egy i5-4460 proci)
Köszi: ➲ GERI

Az első probléma: a Radeon driver beállításainál (óra melletti piros ikon), a Kijelző részben, a Virtuális szuper felbontást és a GPU méretezést kapcsold be.

Ping: Ez leginkább hálózati probléma, ha Wifin csatlakozol, akkor válts inkább LAN kábelre, hálózatban torrentet, és az egyéb sávszélesség zabáló cuccokat kapcsold ki.

MECHWARRIOR 4

➲ Üdv, Tika!
A problémám a MW4 Mercenariesszel van. Letöltöttem a játékot a MekTek mod csomagokkal együtt. Telepíteni nem kell, csak konfigurálni az elején. Az eligazítások közül mindent megcsináltam, és a játék el is indul, ám az FPS folyamatosan alacsony (~10-15), amin nem segít a grafikai beállítások módosítása sem. A játékhoz már nyilván nem kell erőmű, tehát a laptop erőtlensége nem lehet probléma. A megoldás keresése nem hozott több eredményt, csak annyit, hogy a szaggatás a játék motorjának a hibás működéséből adódhat. Hátha neked lesz valami ötleted.
Rendszer:
Win 10
Intel i5-6200U
GeForce GTX950M 4Gb
12Gb DDR4 RAM
Üdvözlettel, ➲ **BENCE**

Azt nézd meg, hogy a játék options.ini fájljában (Jegyzettömbben megnyitható) a videodriverindex sor végén nem egy -1 (mínusz egy) van-e, mert akkor nem ismerte fel a videokártyádat. Ha így lenne, akkor javítsd az értéket 1-re vagy 0-ra.

GRAND THEFT AUTO 5

➲ Sziasztok!
Abban kérnék segítséget, hogy amikor a GTA V-öt szeretném telepíteni, akkor azt írja ki, hogy a Widows Media Future Pack nem észlelhető a gépemen. Nem értem miért, mert amikor le akarom tölteni a WMFP-ot, akkor azt írja ki, hogy már telepítve van. Amúgy a magazin szuper, csak így tovább!!! ➲ **BOTI**

Az első dolgod az legyen, hogy a Vezérlőpultban a Windows szolgáltatások be és kikapcsolása elemnél (jobb felső sarokba, a keresőbe beírva a kifejezést könnyen megtalálod), a feljövő ablakban a Médiakezelési szolgáltatásokat kibontod (+ jel). Aztán tessék átvizslatni, hogy minden szolgáltatás be van-e ikszelve. Ha nincs, pótold.

RAINBOW SIX SIEGE

➲ Szia, Tika!
Nagy gondban vagyok, kérlek, segíts! Amikor akár Steamről, akár Uplayről, akár az asztalról elindítom a játékot, egy fekete képernyőt tölt be, és nem reagál billentyűkre. Ezenfelül nem fullscreen, hanem picit kisebb (hangja van). Nem tudod, mi lehet a baj? Már indítottam újra a gépet, a Uplayt is... (ja, igen, amúgy a Ubisoftnál vettem). Előre is köszi!

Azt hiszem egy ALT+ENTER megoldja, amikor feljön a fekete képernyő, de ezzel is lehet próbálkozni: A C:\ Users\Felhasználóneved"\ Documents\ My games\ Rainbow Six Siege\"itt egy csomó számból álló könyvtárnév lesz"\ mappában nyisd meg a GameSettings.ini fájlt Jegyzettömbbel. A WindowMode=0 bejegyzést állítsd be.

CS: GO

➲ Jó napot!
Olyan problémám lenne, hogy a CS:GO-ban betölt a pálya, és az 5 másodperces visszaszámlálás van még mielőtt játékba dob, akkor kifagy, majd kilép (csgo.exe leállt hibaüzenettel). Néha jó, néha nem. Mindegy milyen meccset indítok, akár DN vagy bombás, olyan nem volt még, hogy egymás után 3 map is betöltött volna. De ma például 2x kidobott, és 1 nap versengő van. Játékbeli bajom nincs, fut laggmentesen 50-60fps-szel. Lemez vagy CPU túlterhelésre gondolok.
Remélem, tudnak segíteni, és előre köszönöm a választ!
Config:
Amd dual core 7750 2x2.7
2x2gb ddr2 ram
Nvidia gt 610 1gb vga
Winchester a régi szalagkábeles, nem SATA
Procihűtő nem tökéletes, de amikor ezt a hibát tapasztalom, tökéletesen hűt...

Próbáld meg azt, hogy a játék beállításainál (Video-Advanced options) a Multicore Renderinget állítsd Disabledre (tiltsd le). A másik tipp, hogy a játékban nyisd meg a konzolt, és ezt a parancsot írd be: cl_disablehtmlmotd 1

VEGYES

➲ Kedves Tika!
1. Letöltöttem a State of Decayt az Ocean of Games nevű oldalról. Ez legális vagy nem?
2. Feltelepítettem, de amikor indítanám, kiírja, hogy hiányzik valami dll. A gépem adatai: i5 650, 4GB RAM,GTX 750ti, Win10.
3. A Dishonoredben mik azok a könnyezők?
4. Tudnál olyan játékcímeket mondani, amibe nem bukhatok bele? Mostanában azt veszem észre, hogy veszek egy játékot, de uncsi, vagy nem köt le.
5. Az orkok, goblinok, koboldok egy és ugyanazok, vagy csak rokonságban állnak egymással?
6. Battlefield 3 mennyire futna a gépemen? i5 650 ,4GB RAM, GTX750Ti
7. GTX 750Ti, mi az a „ti", jobbak-e a tik a nem ti-nél, Mi ennek a kártyának az AMD-s vagy ATI-s (nem tom, keverem) megfelelője?

Válaszodat előre is köszöni:
➲ **MAKOSGUBBA**

1. Szerintem erősen illegális.
2. Az előző pontból kiindulva másolásvédelmi (crack) problémát sejtek, lehet, hogy a szükséges fájlt épp a vírusirtód vágta karanténba.
3. A pestis utolsó stádiumában szenvedő zombiszerű emberek.
4. Ízléstől függ, de ha a Dishonored tetszett, akkor esélyesen a Thief, Deus Ex is fog.
5. Ez erősen függ az adott univerzumtól, mivel több kitalált világkép is „használja" ezeket a lényeket, és mindegyik sajátosan értelmezi a viszonyukat. Tolkiennél (Gyűrűk ura) például ezek egyazon faj különböző megnevezései, tehát az ork és a goblin ugyanazt jelenti, a kobold pedig a goblin szó magyar fordítása.
6. Nagyon jól. Bőven elég.
7. A TI, a Titanium – magasabb órajellel, erősebb GPU-val szerelt verzió. A kártya talán az R7 260, R7 360 fölött lehet egy leheletnyivel.

MEGTORLÓ

➲ Kedves Tika!
Az Megtorló játék az egyik kedvencem. Csak hiába reménykedtem, hogy W8-on elindul, sajnos nem. Csak egy hosszú hiba üzenetet kaptam. Szerinted lehetne valamit tenni, hogy induljon? Esetleg letölteni valami alkalmazást? A húgom aggódik, hogy nagyon le kéne butítani a gépet, és tönkre menne. Igaz ez? Válaszodat előre is köszönöm.
Üdv: ➲ **JÓZSEF**

A kishúgodnak nem kell aggódnia, szoftveres oldalról (játékok telepítgetésével) szinte lehetetlen kárt okozni a hardverben, azért írom, hogy szinte, mert mint tudjuk, ha a hülyeség elszántsággal párosul, semmi nem lehetetlen. Ami a Megtorlót illeti, elég régi és ma már kevésbé ismert játék, úgyhogy a netes keresés zsákutcának bizonyult. Azt látom, hogy egy bizonyos verzió megy Win7/Win8-on is némi másolgatással (http://tinyurl.com/hg9suud), amiből arra következtetek, hogy a helyzet nem reménytelen. Amennyiben a hibaüzenetet elküldöd, arra még ránéznék.

VGA DRIVER

➲ Hali, Tika!
Az lenne a kérdésem, hogy mitől van az, hogy minden gépindításnál újra kell raknom a drivert, hogy menjenek rendesen a játékok. Pl.: újrarakás előtt a Mad Max a menüben és a játékban 7-9 fps-szel megy, de ha újraraktam, akkor a menüben min 60, a játékban 30-40 fps-szel megy. A videokártyám egy GTX 750 Ti 1GB. Mit tudok ez ellen tenni?
Üdv: ➲ **ERIK**

Én még nem találkoztam hasonlóval, mindenesetre a Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál kapd le a VGA drivert (Nvidia Display Driver), sőt inkább azt mondanám, hogy egyből DDU-val (ez egy spéci illesztőprogram-eltávolító cucc VGA-khoz) masszírozd meg (DDU letöltés: http://tinyurl.com/n8ryqc9), aztán az Nvidia oldaláról tedd fel a legfrissebbet. Amennyiben a tünet megmarad, érdekes lenne megnézni, hogy mi változik két újraindítás között, vajon maga a driver vagy a driver beállításai? Esetleg csökkentett módban is el kell játszadozni a drivercserével, no meg a hirtelen teljesítményesés örök favoritjának, a trójaiaknak és a vírusoknak a körmére nézni.

HANG

➲ Szia, Tika!
Nagyon nagy problémám lenne, valószínűleg hardveres. Akár be van dugva a fejes, akár nem, se a mikrofon, se a hang nem működik a gépen, sehol semmi. Mi lehet a baj? (Ha segít, most telepítettem a Virtual Audio Cable, és a Pedalboard 2 alkalmazásokat)
Nagyon nem poén így, remélem, tudsz segíteni!

Az említett alkalmazásokat én inkább leszedném, aztán irány a Vezérlőpult-Hangok szekció, itt a Lejátszás fülön ellenőrizhető, hogy érzékel-e a rendszer hangszórót, illetve fülest, a Felvétel fülön pedig, hogy mikrofont. Mindenképp itt nézelődj először.

JÓÁRASÍTOTTÁK AZ OCULUS RIFTET

A Facebook tulajdonában levő Oculus jövője egyelőre még bizonytalan, a ZeniMax nemrég fejte meg őket 500 millió dollárra, ráadásul itt még nem ért véget az ügy, továbbviszik a pert, és megegyezésre kényszerítenék a VR-sisak gyártóját. Ennek ellenére az Oculus fejlesztése nem áll meg, az anyavállalat hosszú távra tervez, és fő célkitűzése, hogy tíz éven belül fősodorbeli szórakoztatóipari technológiává válhasson a virtuális valóság, ne pedig úri muri legyen. Ennek első lépéseként a cég 100 dollárt vágott vissza mind a Rift (sisak), mind a Touch (kontroller) árából, így már „csak" 598 dollárt (kb. 170 000 forintot) kell leszurkolnunk, ha részesülni szeretnénk a VR-élmény örömeiből – persze előtte nem árt kipróbálni, mert bizony szokni kell a dolgot. A jövőre vonatkozóan pedig az OSX rendszerek támogatását is kilátásba helyezték, és várhatóan még idén kilép a kísérleti fázisból a room-tracking is.

MODULÁRIS OKOSÓRA A TAG HEUERTŐL

Az okosórák piaca szűk, de a Tag Heuer úgy látszik, megtalálta a maga vásárlóit. Legalábbis erre következtetünk abból, hogy a Connected elnevezésű készülékük most már a második generációval indul, ezúttal még több funkcióval és még nagyobb testreszabhatósággal.

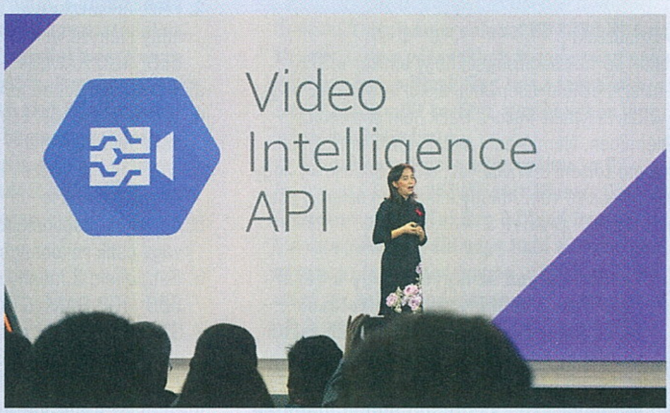
A sok csúszás után befutott Android Wear 2.0 operációs rendszerrel felszerelt eszközt az emeli ki a többi viselhető kütyü sorából, hogy vásárlás előtt magunk választhatjuk meg, milyen szíjjal, kerettel, színben és kivitelben szeretnénk, hogy csuklónkat díszítse.

A rendszer lelke a legújabb Intel Atom processzor, mellyel együtt az Intel egyelőre jótékony homályba burkolózó digitális asszisztense is jár majd, ha egyszer piacra kerül.

Ugyanakkor olyan sztenderdnek nevezhető funkciók kerültek ki belőle, mint a GPS és a szívritmus-figyelő, de legalább 50 méterig vízálló. Hogy az eddig felsoroltak indokolják-e az 1600 dolláros (460 000 forint) árcímkét, mindenki döntse el maga – az biztos, hogy az előző modellből 56 000 példány talált gazdára, ettől pedig háromszoros eladásokat vár a Tag Heuer.

GAMEBAND: EGY OKOSÓRA JÁTÉKOSOKNAK

A Gameband a lehető legjobb választás a megrögzött játékosoknak, már ha feltétlenül a csuklóra szerelt kütyün szándékoznánk játszani. Mert ugye nem elég a mobiltelefon, tablet, miegyéb erre a célra, még a cipőtalpon is érintőképernyőre van szükség, hogy ha kell, akkor azon is lehessen a Snake-et űzni. Viccet félretéve ötletes kis kütyü a Gameband, mely akár egy 256 GB tárhellyel rendelkező MicroSD kártya fogadására is képes, és akár a Pong, Breakout, Centipede és az ifjúságunk egyéb ködös zugaiban megbújó játékok futtatására is alkalmas, de 1,63 colos kijelzőjén megbirkózik azért a Terrariával is. Persze nagyon összetett játékokra nem számíthatunk, irányításra megfelelő gombok híján az érintésvezérlés az egyetlen beviteli módszer, ami a kis képernyőn amúgy is elég körülményes lesz, ha szeptemberben kiköt a boltok polcain. De legalább nem túl drága, bár minden nézőpont kérdése, hiszen várhatóan 149 dollárba fog kerülni (43 000 forint).



A GOOGLE BŐVÍTI A KÉPFELISMERŐ RENDSZERÉT

A San Francisco városában tartott Cloud Next konferencia során jelentette be a Google, hogy egy már régóta fejlesztés alatt álló, gépi tanuláson alapuló API-t enged szabadon, mely mozgóképeken is képes megadott tárgyakat felismerni. Eleddig ez csak állóképeken volt lehetséges, a videókkal meggyűlt a rendszerek – és legfőképpen a kutatók – baja, de az új „videó-intelligencia" segítségével ez már a múlté. Most már nem csak aranyos cicás képeken, hanem még cukibb cicás videofelvételeken is felismerik a szőrös házi kedvenceket az algoritmusok, ráadásul a Google teszi mindezt olyan nyitottan, amennyire csak lehet, fejlesztéseit nem tartja meg magának, a komplett API és a forráskód is elérhető a fejlesztők számára. A technológia gyakorlati haszna nem merül ki a négylábúak felismerésében, az élet számos területén, kezdve a biztonságtechnikától az önjáró járműveken át egészen a robotikáig rengeteg kutatás és cég hasznát veszi majd.

HIGH-TECH KUTYAJÁTÉK

Kutyasétáltatás közben sem tudod letenni a telefonodat? Unod dobálni a labdát a négylábúnak? Szeretnéd, ha eljátszana magában otthon is? Ha legalább az egyik kérdésre igennel válaszoltál, akkor a Hansen Goh „Pebby" elnevezésű labdáját neked találták ki. A kütyü kicsivel azért több, mint aminek látszik, és kétféle módon is szórakoztathatjuk vele házi kedvencünket – ehhez legfeljebb egy ujjunkat kell csak megmozdítanunk. A labda wifin keresztül okostelefonnal is irányítható, így kényelmesen, a kanapén elterülve is játszogathatunk kutyánkkal. De ha még ez is megerőltető lenne, akkor át lehet tenni automatikus üzemmódba. Ekkor a hozzá járó nyakörv jelét fogja a szerkezet, és mindig adott távolságot igyekszik tőle tartani, magyarán „menekül" kutyánk elől. A szerkezet egy HD (720p) felbontású, széles látószögű kamerát is rejt, hogy nyomon követhessük, mit csinál kedvencünk, de ez még mindig nem minden. Beépített lézerfény, LED-ek és hangszóró segítségével is felhívhatjuk a figyelmét a játékidőre. A kütyü a cikk írásakor a Kickstarteren még 124 dollárért (36 000 forint) foglalható, a jövőben viszont kétszeres áron lesz rendelhető.

3D-NYOMTATOTT HÁZ, ZOMBIAPOKALIPSZIS ESETÉRE

A 36 négyzetméteres háznak ugyan csak a szén és üvegszálas vázszerkezete készül speciális 3D-nyomtatási eljárással, de a minden részében hasonlóan modern anyagok felhasználása miatt nemcsak ultrakönnyű és ezáltal hordozható az épület, hanem teljes energiaszükségletét is abszolút önállóan, saját forrásból képes fedezni. A gyártó elmondása alapján alig huszadannyi energiával melegen tartható a létesítmény, olyan kiváló hőkarakterisztikával rendelkezik. Az első modell, a modulOne napelemekkel biztosítja a hűtéshez és fűtéshez szükséges kilowattokat, a levegőből kivont párából vizet facsar, és még a levegőt is megszűri. És bár a sok közül csak az egyik eshetőség a zombiapokalipszis, melynek esetén hasznosnak bizonyulhat a PassivDom kreálmánya, mégis ezzel ragadta meg figyelmünket a passzív házat előállító ukrán cég. Nem véletlenül: erre az esetre páncélozott zsanérozás, riasztórendszer, extra tárhely a WC-papírnak, plusz egy biblia is dukál. Mindezt cirka 60 000 euróért, azaz kb. 20 millió forintért tudja, de a befektetés végső soron megtérül.

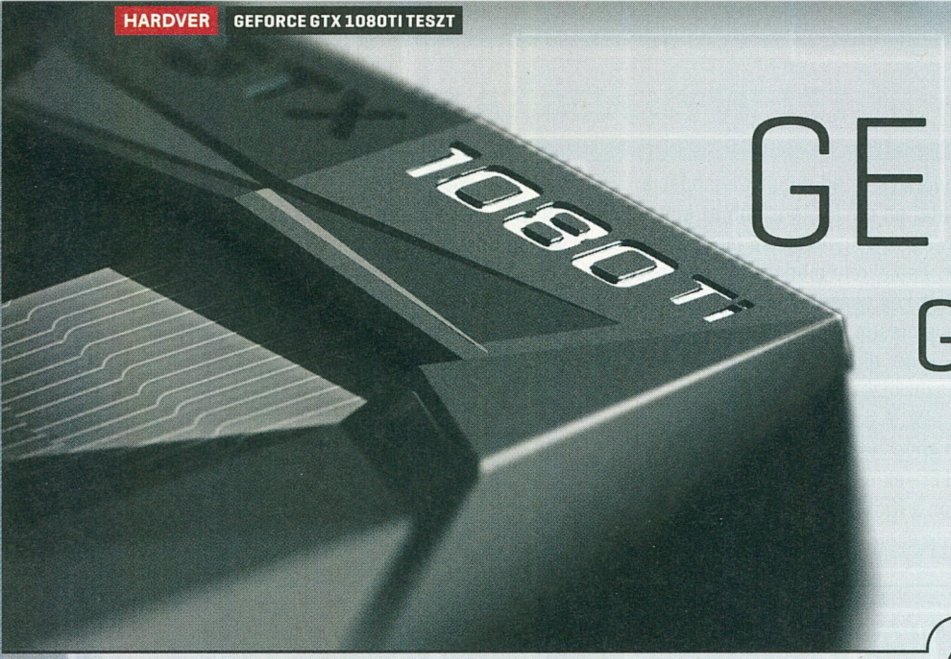
AZ APPLE NAGY BEFEKTETÉSE KÍNÁBAN

A manapság leginkább okostelefonjairól ismert Apple két új kutató- és fejlesztőközpontot nyit Kínában, összesen 3.5 milliárd jüan, vagyis nagyjából 500 millió dollár értékben. A létesítmények helyéül Sanghaj és Szucsou szolgál majd, ezzel Franciaország, Izrael, Japán, Svédország és az Egyesült Királyság elé helyezve az Apple kínai érdekeltségeit, megduplázva a cég távol-keleti kapacitását.

A beruházás mögött az áll, hogy Kína a legnagyobb gyártó, és a közhiedelemmel ellentétben manapság már a legképzettebb elektronikai mérnökök hazája is egyben. Nem mellesleg a Föld legnépesebb országa az Apple egyik kulcspiaca a fejlett nyugati országokon kívül, így logikus lépés a kapcsolatok erősítése.

AZ INTEL IS BESZÁLLHAT AZ ÖNJÁRÓ JÁRMŰVEK FEJLESZTÉSÉBE

Az Intel az Itseez (biztonsági rendszerek) és a Yogitech (navigációs rendszerek) felvásárlása utáni legújabb akvizíciója, az izraeli illetőségű Mobileye felvásárlása arra enged következtetni, hogy a legfőképpen processzorairól ismert cégóriás a járműiparban is komolyan megvetné a lábát. Na persze nem saját autók gyártásával, hanem az azokban felhasznált technológiák és rendszerek előállításával vagy fejlesztésével foglalatoskodhat a jövőben a vállalat, mely irányba egyébként eddig is voltak törekvései. A Mobileye alapító-cégvezetőjének, Amnon Shashuának a jövőben is fontos szerepet szánnak, az Intel ez irányú divíziójának vezetését bízzák rá. A Mobileye a BMW számára már végzett teszteket, de korábban a Teslának is bedolgoztak, igaz azt a partnerséget az amerikai cég biztonsági okokra hivatkozva felmondta. A 15,3 milliárd dolláros befektetéssel egy komoly beszállítóra tett szert az Intel, bizonyára hallunk még felvásárlásokról és partneri kapcsolatok létrejöttéről a jövőben, hiszen egy újabb nagy szereplő szállt be az autóiparba.



EGY KÁRTYA MIND FELETT

GEFORCE GTX 1080 TI

TESZT

[ÍRTA **MR. TORGUE**]

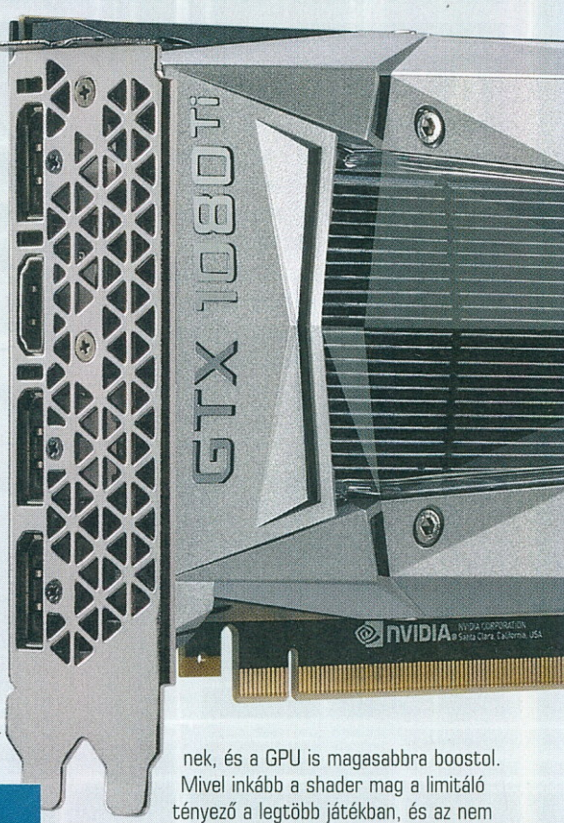
MEGÉRKEZETT AZ NVIDIA SOKADIK „MOST EZ A LEGGYORSABB"-VIDEOKÁRTYÁJA, MÉG MIELŐTT BEFUTNA AZ ÚJ CHIPGENERÁCIÓ.

Szép lassan egy éve lesz már, hogy az Nvidia útjára bocsátotta a GTX 1080-ast, és azóta igazából zavartalanul uralja a csúcskategóriát, mert nincs ellenfele. Ettől függetlenül, ha kicsit komótosabban is, de azért betartotta a cég az utóbbi években felállított menetrendet, és nyár végén bemutatta a TITAN X-et, aminek a neve könnyen összetéveszthető lett az előző generációs GTX TITAN X-szel, ami ugyancsak 12GB-os volt. Azért, hogy ne legyen akkora zavar az erőben, nem adta ki a partnereinek az új kártyát, az árusítását a vállalat megtartotta magának, és hát árat is emelt, mert miért ne. Pedig szinte hagyomány volt, hogy a TITAN-ok 1000 dolláros árcédulával jönnek, de az új X 20%-kal drágább lett. Cserébe brutális a specifikációja (3584 shader!), és ebből adódóan a teljesítményétől is elalélt volna minden gamer. Mi anno nem tudtuk letesztelni, mert az Nvidia sajnos nem akart belőle küldeni egy példányt, pedig hát nem ellenkeztünk volna…

AKIK EDDIG EGY TITAN X-RE VÁGYTAK, JOBBAN TESZIK, HA INKÁBB AZ ÚJ KIRÁLYBA FEKTETNEK BE. AKKOR IS, HA 1 GB-TAL KEVESEBB A RAM.

GTX 1080 TI > TITAN X?

Most azonban eljött a mi időnk! Március elején egy nagyszabású rendezvényen az Nvidia vezérigazgatója ugyanis bemutatta a GTX 1080 Ti-t, ami körülbelül ugyanarra képes, mint prémiumkategóriás társa. Huang Zsen-hszün előtte azért egy kicsit megtrollkodta a közönséget: négyen közülük TITAN X-et nyertek, amire azt mondta, a legjobb kártya, amit pénzen meg lehet venni. Majd pár perccel később közölte, hogy itt az újdonság, és úgy mellékesen gyorsabb, mint az előbb kisorsolt kártyák. Azért nagyon nem kell sajnálni a nyerteseket, mert a különbségek eléggé marginálisak. A shader maghoz például nem nyúltak a mérnökök, ugyanúgy 3584 aktív CUDA maggal számolhatunk, GPU fronton az egyetlen különbség, hogy letiltottak egy 32 bites memóriavezérlőt, és a hozzá tartozó ROP blokkot. A tiltás miatt a memória chipek száma is csökkent, 12 helyett 11 van a kártyán, darabja 1 gigabájtos, így lett egy fura, 11 GB-os kártyánk. Hogy lesz ez gyorsabb, mint a TITAN X? Egyszerűen azt a marginális különbséget, amit ez a tiltás okozott, simán behozza órajelből. A memóriachipek például 10 helyett 11 GHz-en ketyegnek, és a GPU is magasabbra boostol. Mivel inkább a shader mag a limitáló tényező a legtöbb játékban, és az nem változott, így a plusz megahertzeknek hála a kártya átlagosan gyorsabb lett. Persze csak minimális eltérésekről beszélhetünk, de még az Nvidia vezérigazgatója is elismerte, hogy ezek után nem tudja, ki a fene fogja megvenni a TITAN X-et. Hogy miért gondolja így? Mert az újdonság a GTX 1080 nyitóárát kapta meg, tehát 700 dollárról indul (itthon ez 260 ezer forint körüli árat jelent jelenleg).



SPECIFIKÁCIÓK

	R9 Fury X	GTX 980 Ti	GTX1080	GTX1080 Ti	TITAN X
GPU kódja	Fiji XT	GM200	GP104	GP102	GP102
Architektúra	3. generációs GCN	Maxwell V2	Pascal	Pascal	Pascal
Gyártástech.	28nm	28nm	16nm	16nm	16nm
Tranzisztorok	8,9 milliárd	8 milliárd	7,2 milliárd	12 milliárd	12 milliárd
Mag mérete	596 mm^2	601 mm^2	314 mm^2	471 mm^2	471 mm^2
GPU órajele	1050MHz	1000MHz	1607MHz	1582MHz	1531MHz
Boost órajel	-	1075MHz	1733Mhz	1645MHz	1595MHz
Shaderek száma	4096	2816	2560	3584	3584
Textúrázó egységek	256	. 176	160	224	224
ROP egységek	64	96	64	88	96
FP32 számítási teljesítmény	8,6TFLOP/s	6,1TFLOP/s	9,2TFLOP/s	11,8TFLOP/s	11,4TFLOP/s
Memória típusa	HBM	GDDR5	GDDR5X	GDDR5X	GDDR5X
Effektív mem órajel	1000MHz	7000MHz	10000MHz	11000MHz	10000MHz
Memória mérete	4GB	6GB	8GB	11GB	12GB
Memória interfész	4096bit	384bit	256bit	352bit	384bit
Memória sávszél.	512GB/s	336GB/s	320GB/s	484GB/s	480GB/s
TDP	275W	250W	180W	250W	250W

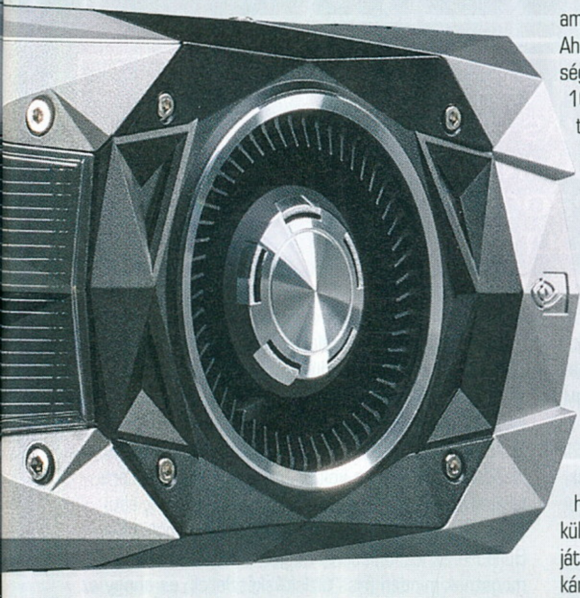
AZ ÖRDÖG A RÉSZLETEKBEN…

Ami nem derül ki a specifikációból, hogy bár ugyanarra a nyomtatott áramköri lapra épül a Titanium, mint a TITAN, erről már nem spóroltak le semmit, sokkal brutálisabb tápellátást kapott a GPU, és még a hűtést is áttervezték. Ez utóbbinak az áldozatául esett a DVI kimenet, a Founders Edition kártyákon ugyanis a teljes második hátsó slot szellőzőnyílásként funkcionál. Maradt nekünk három DisplayPort 1.4-es és egy HDMI 2.0b-s csatlakozó, amivel azért manapság már el lehet lenni.

Az az igazság, hogy a tapasztalataink szerint szükség is volt a hűtés megerősítésére, mert komoly terhelés hatására így is keményen melegszik a kártya, gyorsabban szárítja a hátul kiömlő forró levegő a kezünket, mint a

JÁTÉKTESZTEK – 1920×1080-, 2560×1440-, 3840×2160-AS FELBONTÁSON

	R9 Fury X			GTX980 Ti			GTX1080			GTX1080 Ti		
Batman: Arkham Knight GameWorks kikapcsolva, egyébként minden maxon	144	100	52	141	98	51	165	119	60	195	152	83
Rise of the Tomb Raider DX12, High Quality preset, csökkentett textúra minőséggel	85	61	34	105	70	36	138	90	46	177	116	61
Far Cry Primal Ultra preset használatával	76	58	34	85	61	34	111	79	43	140	102	57
The Witcher 3 Maximális beállítások, HairWorks nélkül	77	59	36	86	62	36	111	80	45	144	107	61
GTA V Ultra/Very High beállítások, High textúrák	64	47	23	76	54	27	99	69	35	125	91	48
Total War: Warhammer DX12, Ultra beállítás	101	74	40	103	72	39	126	88	47	141	117	66
Hitman Maximális beállítások, HairWorks nélkül	105	81	45	100	76	44	143	107	63	165	133	79
Tom Clancy's The Division DX12, Ultra beállítás	83	62	36	81	59	34	107	76	42	143	102	57



plázák WC-inek kézszárítói. Monitoroztuk az órajeleket és a GPU hőmérsékleteket a tesztek alatt, és azt vettük észre, hogy jelenleg ez nem jelent problémát, még ellavírozik a határon a kártya, de ha idén nyáron is 30 fok lesz árnyékban, akkor a hosszú élet reményében a GTX 1080 Ti valószínűleg inkább visszaveszi az órajeleit, mert próbál egy egészséges egyensúlyt találni fogyasztás, hangerő és teljesítmény frontján. Persze ha akarjuk, kézi beállításokkal csinálhatunk porszívóhangú szörnyeteget belőle, akkor nem fogja zavarni a magasabb szobahőmérséklet.

IZZANAK AZOK A SHADEREK!

A bemutató előadáson elhangzott, hogy GTX 1080 Ti 35%-kal gyorsabb, mint a „sima" 1080-as, és sok méricskélés után arra jutottunk, hogy van olyan szituáció, amikor ez így is van. 4K-s felbontáson átlagosan ezt a különbséget hozza a kártya, ami azt jelenti, hogy 700 dollár ide vagy oda, árban van a 1080-ashoz képest, ami ritkán mondható el csúcskártyákról. Ahogy csökkentjük a felbontást, a sebességelőnyből is elveszik valamennyi, de még 1080p-ben is bő 25% plusszal számolhatunk, ami azért nem kevés (és néha érezhetően CPU limitbe futottunk).

A TELHETETLEN GAMER

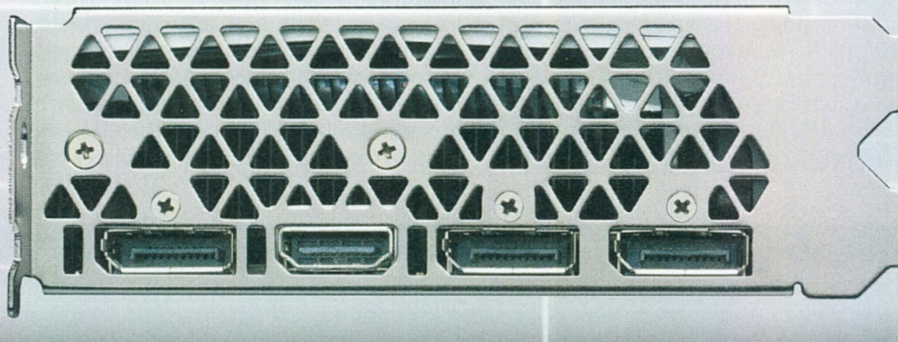
Kezünkben a világ leggyorsabb játékosoknak szánt kártyája, de mi csak nem bírtunk magunkkal, megtuningoltuk egy kicsit, ami annak is köszönhető, hogy még az Nvidia is biztatott minket, hogy csak tessék, az új VRM-nek hála olyan tuningpotenciál van itt, hogy lehozzuk vele a csillagokat is. Azért mi egy kicsit szkeptikusak voltunk, mert úgy 2050 MHz felett a legtöbb Pascal ki szokott fulladni, és hát a GTX 1080 Ti minden extra tuning nélkül is 1800 MHz fölé boostolja magát néhány játékban. 1-2 óra állítgatás, pár tucat csutkára fagyás és néhány kihullott hajszál után aztán rá kellett jönnünk, hogy a mi példányunk jó indulattal elmegy 2 GHz-en néhány játékban, és annyi. Ha elővesszük a füldugókat, és feltekerjük a ventilátort maximumra, akkor még egy kicsit megy előre, de egyrészt ez hosszú távon nem egészséges, másrészt nem éri meg azért a 20-30 MHz-ért.

A memóriával még ennyi sikerélményünk sem volt, reméltük, hogy a 12 GHz-et vinni fogja, de 11,5 felett már a programok nagy részében driverösszeomlást okozott. A GPU-n tehát némi jóindulattal 10%-ot tudtunk húzni, a memórián pedig 5-öt – a GTX 1080 ennél egy kicsit jobban szerepelt (15 és 10% átlagban). Ezért a különbségért igazából szerintünk nem éri meg szadizni a kártyát, nagyon kevés olyan helyzet van, amikor ennyi többlet érdemi változást tud hozni, inkább ügyeskedjünk egy kicsit a játékok beállításaival. Az árnyékok egy-egy szinttel lejjebb vétele például néha csodákra képes, és vicces, de van, ahol a maximális beállítás még bugos is (rád nézek Mass Effect: Andromeda, bár nem ez a legnagyobb bajod).

A memóriával még ennyi sikerélményünk sem volt, reméltük, hogy a 12 GHz-et vinni fogja, de 11,5 felett már a programok nagy részében driver összeomlást okozott. A GPU-n tehát némi jóindulattal 10%-ot tudtunk húzni, a memórián pedig 5-öt – a GTX 1080 ennél egy kicsit jobban szerepelt (15 és 10% átlagban). Ezért a különbségért igazából szerintünk nem éri meg szadizni a kártyát, nagyon kevés olyan helyzet van, amikor ennyi többlet érdemi változást tud hozni, inkább ügyeskedjünk egy kicsit a játékok beállításaival. Az árnyékok egy-egy szinttel lejjebb vétele például néha csodákra képes, és vicces, de van, ahol a maximális beállítás még bugos is (rád nézek Mass Effect: Andromeda, bár nem ez a legnagyobb bajod).

ÉLJEN A KIRÁLY?

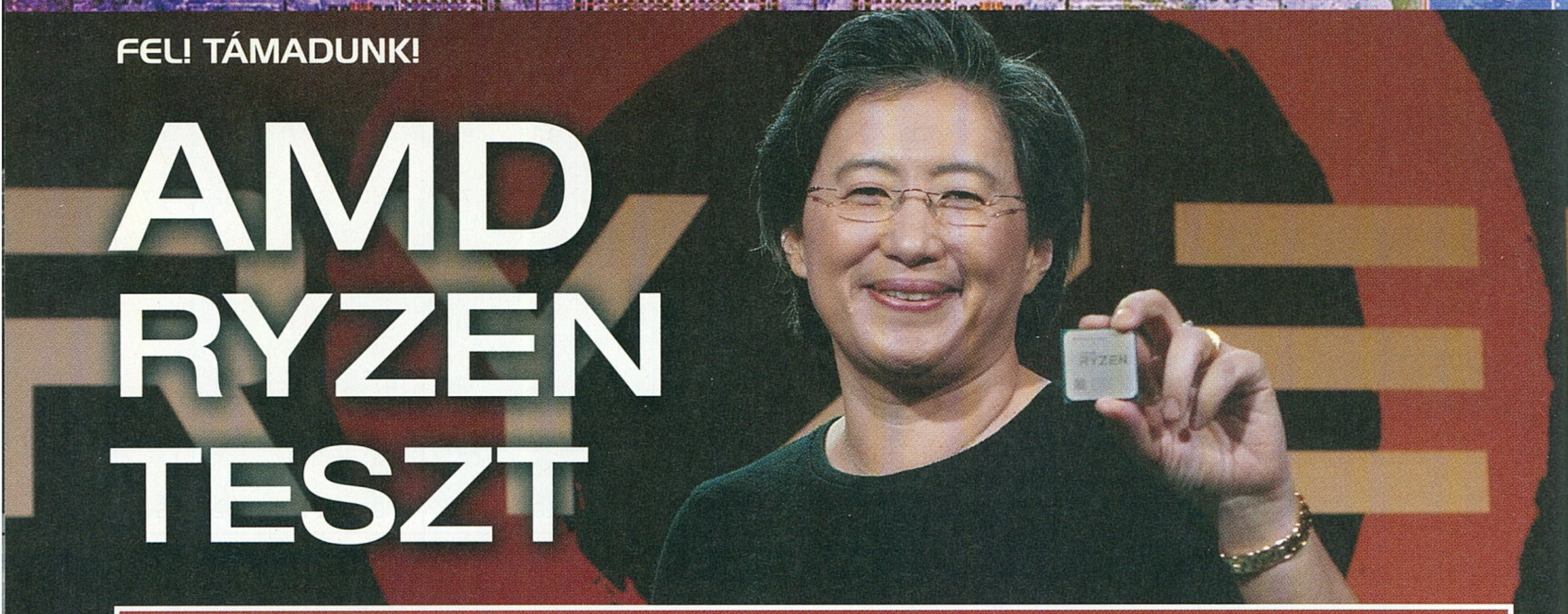
Nos, egyelőre mindenképpen, mert ahhoz kétség sem férhet, hogy jelenleg ez a leggyorsabb kártya a piacon, finoman múltidőbe tette a méregdrága TITAN X-et. Az Nvidia oldaláról most legalább fél évig csend lesz, az AMD-től pedig már egy ideje hallgatjuk, hogy itt van a VEGA a sarokban, cserkészbecsszó. A VEGA egyébként nagyon érdekesnek tűnik, főleg az új memória vezérlőjének hála, de az a helyzet, hogy az eddig villogtatott doomos fps értékek alapján csodákra nem számítunk, sőt annak is örülni fogunk, ha a csúcskártya pariban lesz a GTX 1080 Ti-vel. Aztán persze ne legyen igazunk, némi árverseny jól jönne.



Azt viszont nagyon sajnáljuk, hogy úgy néz ki: a középkategóriát most egy ideig egyik cég sem fogja piszkálni. Az Nvidia annyit tett, hogy engedélyezte a gyorsabb memóriák használatát a GTX 1060 és a GTX 1070 esetében, míg az AMD minimális GPU órajel növelés után a pletykák szerint átnevezi a jelenlegi RX400-as családot RX500-zá, ami nem túl bizalomgerjesztő húzás. Ráadásul hasonlót már láthattunk a 300-as család esetében is nem is olyan régen. Reméljük, azért hosszú távon nem csinálnak ebből rendszert.

FEL! TÁMADUNK!

AMD RYZEN TESZT



[ÍRTA MR. TORGUE] **HAMVAIBÓL FELTÁMADÓ FŐNIXMADÁRKÉNT TÉRT VISSZA AZ AMD A CSATATÉRRE, HOGY SOK-SOK ÉVNYI KIHAGYÁS UTÁN ÚJRA MÉLTÓ ELLENFELÉVÉ VÁLJON AZ ELKÉNYELMESEDŐ INTELNEK. OLYAN IZGALMAS ÜTKÖZETEKRE SZÁMÍTHATUNK IDÉN A PROCESSZOROK PIACÁN, AMILYENEKRE EBBEN AZ ÉVTIZEDBEN MÉG NEM VOLT PÉLDA!**

Az utóbbi években az AMD processzor-üzletága szinte tetszhalott állapotba süllyedt. Az egész a Bulldozer architektúra útnak indításával kezdődött, még 2011-ben. A cég nagy reményeket fűzött a teljesen új szemléletű processzoraihoz, amikben egy-egy modul olyan volt, mint egy nagyon fejlett kétszálas processzormag. A részletekbe most nem mennénk bele, de röviden a lényeg: rengeteg mindenből dupla adag volt benne, vagy szimplán olyan fejlett volt az előfeldolgozó, hogy egyszerre két szálat ki tudjon szolgálni. Optimális esetben képes volt úgy végezni a számításokat, mintha valóban két mag lett volna, de elvérzett, ha például lebegőpontos számokkal kellett dolgoznia. Bár az AMD úgy számolt az addigi tapasztalatai alapján, hogy lebegőpontos egységből elég egy is, mert kevés programhoz kell, a valóság közbeszólt, és benyújtotta a számlát. Az sem segített, hogy ha ki akartak sajtolni minden megahertzet az architektúrából, akkor az leszívta Paksot, de cserébe persze melegen tartotta a lakást télen is.

Teltek-múltak az évek, és hiába foltozgatták a Bulldozer architektúrát, az képtelen volt tartani a lépést az Intel megoldásaival, és látszott, hogy egy idő után az AMD már nem is erőlködik. Az FX család ezer éve nem frissült, és az AM3-as platform is a múzeumokba való már, csak a grafikus vezérlőket is tartalmazó APU-k kaptak új termékeket, amik inkább próbálták egészséges egyensúlyt fenntartani fogyasztás és teljesítmény között. Ár-érték arányban ez még szült pár egész jó mobil processzort, de félreértés ne essék, ha nem lettek volna bennük Radeonok, megvételre még ezeket sem ajánlotta volna senki.

EGY ÚJ KOR HAJNALA

Mivel az AMD-nél sem idióták dolgoznak, ezért hamar belátta a vezetőség, hogy a Bulldozer zsákutca, gyökeres változásokra van szükség, egy teljesen új, nulláról felépített architektúrára. A mai processzorok azonban már olyannyira bonyolultak, hogy ez nem megy egyik pillanatról a másikra, csak az alapozás évekig eltarthat. Éppen ezért, míg egy kisebb csapat azon dolgozott, hogy kihozza a maximumot a Bulldozerből, és így elvegetálhasson a cég pár évig, addig az AMD szerzett magának pár nagyágyút (például a visszatérő Jim Kellert), és elkezdett felépíteni egy több mint 300 főből álló mérnökcsapatot, akiknek a küldetése a Zen architektúra megalkotása volt.

AZ AMD NAGYON HOSSZÚ IDEIG VÁRATTA A NAGYÉRDEMŰT ÚJ PROCESSZORRA, DE SZERENCSÉRE MEGÉRTE TÜRELMESNEK LENNI, A GYÁRTÓ KITETT MAGÁÉRT.

Dr. Lisa Sutól többször is hallhattuk az évek során, hogy a cél az volt, hogy 40%-kal több utasítást legyen képes végrehajtani az új architektúra egyetlen órajel alatt, mint a Bulldozer. Bár erre szükség volt ahhoz, hogy utolérjék az Intelt, azért mindenki látta, hogy ez elég komoly szám, és sokan szkeptikusak voltak, hogy sikerül-e legalább megközelíteni. Nos, mára már tudjuk, hogy a végeredmény 52% lett!

Az AMD a belsős mérései alapján elkezdett nagy reményeket fűzni a Zen architektúrához, és valószínűleg ennek köszönhető, hogy a rá épülő új processzorcsaládot frappánsan RYZEN-nek (feltámadt) nevezték el. Új nevezéktan is van, ami három teljesítményszintre osztja be a RYZEN-eket: R7, R5 és R3. Az egész nagyon hasonló a Radeonok szintjeihez, és tökéletesen illeszkedik az Intel sorozatszámaihoz. Az AMD ezzel is szeretné jelölni, hogy mely processzorokat szánja a Core i3, i5 és i7 család ellenfeléül.

AZ ALAPOK

A RYZEN processzorok alap építőkockája jelenleg a CPU Complex (CCX) modul, amiben négy mag van, magonként 512KB L2 gyorsítótárral és egy nagy, közös, 8MB-os harmadszintű gyorsítótárral. Mivel a Bulldozer cache rendszere mai szemmel nézve eléggé lassúcska, így fontos volt, hogy a CCX gyorsítótárai villámgyorsak legyenek, és azok is lettek. Van, ahol sebességben ötszörös különbségről beszélhetünk a Bulldozerekhez képest. A magok természetesen támogatnak minden friss utasításkészletet, és ahogy az várható volt, iszonyatosan fejlett energia- és adatmenedzsmentjük van. Az AMD SenseMI-nek hívja a rendszert, ami a CCX-ek monitorozásáért és finomhangolásáért felel. Öt alappillére van: Pure Power, Precision Boost, Extended Frequency Range (XFR), Neural Net Prediction és Smart Prefetch.

A Pure Power több mint ezer ponton figyeli a processzor aktuális hőmérsékletét, sebességét és feszültségértékeit. Eddig az volt az általános, hogy egy adott processzor előre meghatározott teljesítménysémákkal érkezett és ezek között tudott váltogatni, de a gyártás minőségének egyenetlensége miatt ez csak olyan nagyjából jó megoldás, mert valójában mindegyik processzor egy kicsit más. Éppen ezért, a mérnökök kénytelenek voltak felültervezni és inkább több feszültséget adni, hogy a gyengébb példányok is biztosan jól működjenek. A Pure Power viszont lehetővé teszi a dinamikus állítgatást, az igen fejlett monitorozásnak hála. Ebből profitál a SenseMI következő része, a Precision Boost. Ezt nem szeretnénk túlma-

SPECIFIKÁCIÓK

Modell	Magok (szálak)	Alap	Boost	XFR extra	TDP	Ár (USD)
R7 1800X	8 (16)	3600	4000	100	95W	499
R7 1700X	8 (16)	3400	3800	100	95W	399
R7 1700	8 (16)	3000	3700	50	65W	329
R5 1600X	6 (12)	3600	4000	100	95W	249
R5 1600	6 (12)	3200	3600	100	65W	219
R5 1500X	4 (8)	3500	3700	200	65W	189
R5 1400	4 (8)	3200	3400	50	65W	169

gyarázni, az órajel állítgatást végzi, de immár 25MHz-es lépcsőkben, amire manapság nem igazán találni példát, és mindezt természetesen villámgyorsan végzi. Magonként kezeli a Precision Boost az órajeleket, tehát előfordulhat, hogy egy CCX-en belül mind a négy mag különböző órajelen megy. Az XFR akkor lép működésbe, ha a processzor már amúgy maximális boost órajelen ketyeg, de a szenzorok adatai alapján bírná a magasabb tempót is, anélkül, hogy kilépne a TDP keretből vagy túlhevülne. Tehát igazából ez még egy lépcsőfok a boostra. Az R7 1800X esetében még 100MHz-et tud pakolni az egyébként 4GHz-es maximális órajelre, ha a terhelésforma megengedi (mi sokszor láttuk a processzort ezért 4,1GHz-en futni).

A Neural Net Prediction és a Smart Prefetch együtt dolgozik. Mivel manapság mindent megpróbálunk kisajtolni egyetlen magból, ezért fontos, hogy a feldolgozóknak minél kevesebbet kelljen adatokra várakozniuk. Bár nem ilyen hangzatos nevekkel, de már az eddigi processzorok is használták előbetöltést. Felismerték például, ha az adatlekérés bizonyos séma alapján megy, és már az előtt kikérték a memóriából a szükséges cellákat, mielőtt a program kérte volna. Viszont mivel ezek statikusak, ezért vagy túl agresszíven működtek és túltolták a dolgot, vagy rosszul ismerték fel a sémát és a többi. Az AMD azonban egy neurális hálót használ, egy tanulni képes modult, amivel elemzi a szoftver működését, és ahelyett, hogy előre beállított sémákkal dolgozna, hozzáidomul az előbetöltése ahhoz, amit lát. Nagyon nehéz megmondani, hogy ez mennyire járul hozzá jelen esetben az optimális működéshez, de az biztos, hogy itt van fejlődési potenciál. Napjaink processzorai túl gyorsak, ezért állandóan tippelgetniük kell a jövőre, és nem mindegy, hogy a tippek milyen sűrűn jönnek be (sokkal egyszerűbb példa erre az elágazásbecslés, ahol, ha rossz utat választ a processzor, és kiderül, hogy a másik irányba kell menni, akkor kukázhat mindent, amit előre kiszámolt, és kezdheti a számolgatást elölről).

Fontos újdonság, és még nem beszéltünk róla, hogy a magok támogatják a szimultán többszálúságot (SMT), tehát képesek jó hatásfokkal egyszerre két szálon dolgozni. Ez, ha nem csal az emlékezetünk, először fordul elő az AMD történetében – a cég eddig nem tartotta túlzottan fontosnak a dolgot, pedig az Intel még a Pentium 4 korszakában kezdett kísérletezgetni a többszálú magokkal. Az SMT megjelenése viszont azt jelenti, hogy egy nyolcmagos (két CCX tömbből álló) RYZEN tizenhat szálon képes egyszerre dolgozni. Ilyet eddig csak az Intel méregdrága Core i7 Extreme szériájában láthattunk asztali gépeknél.

A RYZEN DDR4-es memóriavezérlője kétcsatornás és hivatalosan 2667MHz-es modulokat támogat, ha csak kettőt használunk, és azok egyoldalasak. Kétoldalas memóriák esetén a támogatott órajel már csak 2400 MHz, ha pedig egyszerre négy slotba is pakolnánk ramot, akkor be kell érnünk 2133/1866 MHz-es órajellel (ez utóbbi nagyon nem javasolt, de erről majd később).
A beépített vezérlők között van még PCI Express 3.0 is, összesen 24 sínnel. Ebből 16 szólhat a grafikus kártyáknak, 4-gyel csatlakozik a „chipsethez" a processzor, a maradék négyen pedig nagy sebességű vezérlő vagy SSD is lóghat, alaplapja válogatja majd. Ezenfelül USB 3.1 és SATA vezérlő is van a RYZEN-ben, ami asztali gépben talán feleslegesnek tűnhet, de mobil környezetben ez már azt jelenti, hogy a chipset szinte csak dísznek van, olcsó lehet, kis helyen elfér, és minimális a fogyasztása.

AZ AM4 PLATFORM

Ha pedig már az alaplapoknál tartunk, itt az ideje megismerni az új AM4-es platformot. Az AMD a RYZEN-nel lecseréli az ősöreg AM3+-t és az öregedő FM2+-t is erre, tehát a jövőbeni APU-k és a RYZEN-ek mind AM4 foglalatosak lesznek majd, függetlenül attól, hogy tartalmaznak-e integrált grafikus vezérlőt vagy nem. Ráadásul így a nyolcmagos processzorok sem kerülnek külön ligába, mint az Intelnél, egy foglalat jó lesz mindenre.

Az AMD jelenleg 3+2 chipet kínál társként a processzorok mellé az alaplapra. A 300-asok nem kínálnak extra vezérlőket, szinte csak a kimenetkezelésért felelnek, cserébe méretüket tekintve olyanok, mintha ott sem lennének. Erre mondták a pletykákban régen, hogy a RYZEN-nek nem is kell majd chipset, mert mindent tartalmaz.

Ami otthoni felhasználásra sokkal érdekesebb, az az X370, B350, A320 trió. Utóbbi nagyon olcsó lesz, és azoknak, akik nem akarnak tuningolni, bőven elég lehet. A már egy ideje kapható B350 már a túlhajtásnak sem szab gátat, míg az X370 már hajlandó a RYZEN PCI-E sávjait is elosztani, tehát ha több videokártyával képzeljük el az életünket, ezt kell választanunk.

A PROCESSZORKÍNÁLAT

Oké, eddig minden szép és jó, na de most jön a lényeg, mégis mit kaphatunk és mennyiért? Március elején csak az R7-es család indult el, három nyolcmagos csúcsprocesszorral, ezek az 1700, 1700X és 1800X. Fontos megjegyezni, hogy az eltérő órajeleken túl nincs köztük különbség, nincsenek letiltott részek, tehát mindegyik 16 szálon képes dolgozni 16MB-nyi L3 cache-t kapott és órajelzár nélkül érkezik, ergo tuningolható. Elvileg az X végűek némileg válogatott példányok, tehát akik túl akarják hajtani a processzorukat, azok jobban járhatnak velük, de a netes tapasztalatok alapján eddig óriási eltérések azért nincsenek. Éppen emiatt valószínűleg a sima 1700-as lesz a nyolcmagosok között a slágertermék, mert brutális ár-érték aránya van. Ennyiért egész konkrétan a négymagos,

AM4 PLATFORM FEATURE SUMMARY

Chipset Features *(Every AM4 Processor is compatible with every AM4 Chipset)*

Chipset Segment	Chipset	PCI Express® Gen3 Graphics[4]	USB 3.1 G2 + 3.1 G1 + 2.0	SATA + NVMe	SATA Express[1,4] (SATA & GPP PCIe G3)	PCI Express® GP[4]	SATA RAID[2]	PCI Express® slots[4]	Over-clocking
Enthusiast	X370	1x16/2x8 *(AMD Ryzen™)* 1x8 *(A-Series/Athlon)*	2+10+6	6 + x2 NVMe (or 4 SATA plus 1 x4 NVMe on AMD Ryzen™ Processor)	2	x8 Gen2 (plus x2 PCIe Gen3 when no x4 NVMe)	0,1,10	Yes	Unlocked[3]
Performance	B350	1x16 *(AMD Ryzen™)* 1x8 *(A-Series/Athlon)*	2+6+6	4 + x2 NVMe (or 2 SATA 1 x4 NVMe on AMD Ryzen™ Processor)	2	x6 Gen2 (plus x2 PCIe Gen3 when no x4 NVMe)	0,1,10	No	Unlocked[3]
Mainstream	A320	1x16 *(AMD Ryzen™)* 1x8 *(A-Series/Athlon)*	1+6+6	4 + x2 NVMe (or 2 SATA 1 x4 NVMe on AMD Ryzen™ Processor)	2	x4 Gen2 (plus x2 PCIe Gen3 when no x4 NVMe)	0,1,10	No	Locked
SFF Options	X300	1x16/2x8 *(AMD Ryzen™)* 1x8 *(A-Series/Athlon)*	0+4+0	2 + x2 NVMe (or 1 x4 NVMe on AMD Ryzen™ Processor)	1	x4 Gen3 (plus x2 PCIe Gen3 when no x4 NVMe)	0,1	Yes	Unlocked[3]
	A300	1x16 *(AMD Ryzen™)* 1x8 *(A-Series/Athlon)*	0+4+0	2 + x2 NVMe (or 1 x4 NVMe on AMD Ryzen™ Processor)	1	x4 Gen3 (plus x2 PCIe Gen3 when no x4 NVMe)	0,1	No	Locked

Notes: Features are preliminary and subject to change without notice. Customer should always consult the latest technical documentation for design and product specifications.
1. Each SATA Express port functions as either two SATA 3.0 ports or 2 PCI Express Gen3 lanes. These 2 PCI Express lanes can be combined with 2 general purpose PCI Express to form a 4-lane PCI Express port.
2. SATA RAID through optimized driver. Does not include RAID for NVM Express.
3. Performance thermal solution required
4. At time of presentation, PCIe 3.0 connectivity pending certification

AMD CONFIDENTIAL | AMD RYZEN TECH DAY | EMBARGOED UNTIL MARCH 2ND, 9:00 AM CENTRAL TIME

TESZTEREDMÉNYEK

		R7 1800X	Core i7-7700K	Core i7-6800K	Core i7-6900K
Cinebench pontszám	1 szálon	160	184	160	170
Cinebench pontszám	minden szálon	1615	940	1111	1440
VeryCrypt	AES kódolás	11GB/s	7GB/s	8GB/s	10,3GB/s
VeryCrypt	AES dekódolás	11GB/s	7GB/s	8,3GB/s	11GB/s
Sisoft Sandra	Egész számos	305GLOPS	192GLOPS	214GLOPS	287GLOPS
Sisoft Sandra	Lebegőpontos	178GLOPS	102GFLOPS	135GLOPS	180GLOPS
Handbrake videó kódolás	fps szám	62	40	45	60
Kraken javascript	Végrehajtási idő	930ms	800ms	1000ms	1030ms
3DMark Fire Strike Ultra	CPU pontszám	19000	13500	15600	18500
Ashes of the Singularity	Crazy preset, CPU teszt	40	39	44	49
Doom	4K, Ultra	81	80	75	75
Civilization 6	4K, Max	69	74	74	83
Battlefield 4	4K, Ultra	72	74	69	70

nyolc szálon dolgozni képes Core i7-7700k-t adja az Intel, az aktuális nyolcmagosa pedig 3x ennyibe kerül (vagy 2x, ha az 1800X-et vesszük alapul), és egy jóval drágább platformba passzol. Tehát, ahogy az várható volt, az AMD agresszíven szeretne terjeszkedni, és belekényszeríteni az Intelt egy árháborúba, amiből mi csak jól jöhetünk ki.

Ettől függetlenül még a legolcsóbb R7-es is 100 ezer forint felett van, tehát a többség valószínűleg arra kíváncsi, hogy az R3-asok és az R5-ösök mire lesznek képesek. Sajnos ezt egyelőre nem fogjuk tudni megmondani, a neten is csak szimulált tesztek vannak (letiltott magokkal), de április 11-én elrajtol az R5-ös széria, és valamikor az év második felében az R3-as is. Szerencsére árakat és specifikációkat már most tudunk az R5-ösökhöz, így bele is foglaltuk őket a táblázatunkba. Mire ezt olvassátok talán már forintosított árak is lesznek néhány webshopban, de mi lapzárta előtt sajnos még nem kaptuk meg a hazai ajánlott árakat. Az R7-esekből kiindulva mindenesetre jó, ha az Intel egy kicsit átgondolja a négymagos i5-ösök árazását, ami az utóbbi években elég durván elindult felfelé. Az AMD-nél négy és hatmagos példányok is lesznek az R5 családban és a magok számától eltekintve ezúttal sincs letiltva semmi, tehát például az olcsóbb processzorok is tuningolhatóak.

AZ INTEL CSÚCSKATEGÓRIÁS PROCESSZORAIT, HA AGYONVERNI NEM IS SIKERÜLT, AZ AMD KÍNÁL EGY MINŐSÉGI ALTERNATÍVÁT. ERRE VÁRTUNK!

GYERMEKBETEGSÉGEK

Az élet persze nem csak játék és mese, és egy teljesen új architektúra esetében, ahogy az várható volt, még nem minden működik olajozottan. Kezdjük a sort az alaplapokkal. Amíg nem várunk el tőlük mást, mint hogy működjenek, és maximum a memória órajelét lépünk be beállítani a szoftverükbe, nincs probléma. Ez megfelel valószínűleg a felhasználók minimum 90%-ának, azonban ha egy kicsit mélyebben is bele szeretnénk nyúlni a gépünk működésébe, vagy akár tuningolnánk is, hát... akkor jobb, ha elkezdünk olvasgatni a neten, és megpróbáljuk kiválasztani a legkisebb rosszat. Az a helyzet ugyanis, hogy bár egy hónappal vagyunk a start után, az alaplapgyártók szoftveres fronton még mindig óriási lemaradásban vannak. Látszik, hogy egyszerűen nem voltak felkészülve egy ilyen korai rajtra, az UEFI-k még nagyon kezdetlegesek. Az ASUS például kigyúrta a csúcs alaplapját, azzal döntögetnek rekordokat mostanában, de az alatt minden olyan, mint a többieknél. Előrelépés alig volt a start óta, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a gyártók inkább a stabilitásra mentek rá, és arra, hogy elkészítsék az olcsóbb deszkákat is az R5-ösök mellé. A jó hír, hogy pár frissítés után valószínűleg olyan alaplapi menüink lesznek, amiket már megszoktunk. A rossz az, hogy a RYZEN architektúrának is van egy Achilles sarka, ez pedig a CCX modulok közötti összeköttetés. Addig, amíg egy program egy modulon belül fut, nincs gond, azonban ha hozzá kell nyúlnia a másik gyorsítótárához, azonnal megugranak a késleltetések. A memória késleltetés tesztek is ezek miatt mutathatnak magas értékeket. Jelenleg csak úgy lehet csökkenteni a probléma mértékét, hogy gyors memória modulokat pakolunk a RYZEN mellé, ugyanis a CCX-ek közötti kapcsolat sebessége a memória órajelével egyenesen arányos. Pánikolni nem kell, terhelésformától függ, hogy ennek az egésznek van-e egyáltalán hatása a sebességre (bár nyolc mag mellé alapból nem árt a memória sávszélesség), és mennyi, de attól még tény, hogy létező probléma.

HEAR ME ROAR!

Azért mertem a legvégére hagyni a teljesítmény taglalását, mert úgyis mindenki a táblázatokkal kezd, de ideje végre arról is beszélni, mire képes a gyakorlatban a RYZEN. A saját méréseink, és pár tucat kolléga eredményeinek átnyálazása után azt kell mondanom, a RYZEN nagyrészt beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Ami képes kihasználni a nyolc magot, abban simán hozza az Intel nyolcmagosának a szintjét az 1800X. Néha kicsit nyer, néha kicsit veszít, de ez egy óriási ugrás ahhoz képest, hogy a Bulldozer sehol sem volt. A mi alaplapunk rosszalkodott, 2400 MHz fölé nem volt hajlandó tolni a memóriákat, így valószínűleg még szebb eredményeket is elérhettünk volna néhány tesztben. Aztán vannak olyan programok is, amikben a teljesítmény nagyon attól függ, hogy mit csinálunk benne. Láttunk olyan tesztet például, ahol Photoshop alatt agyonverte a RYZEN a Core i7-et, máshol meg kikapott, úgyhogy ez ilyen tipikus „egyezzünk ki döntetlenben" helyzet.

Ahol viszont egyértelműen látszik, hogy nem árt némi optimalizáció az új architektúrához a programozók részéről, az sajnos pont a játékok területe. A legtöbbnél nincs probléma, de például az Ashes of the Singularityhez egy hónapot kellett várni a patchre, ami akár 30% gyorsulással kecsegtetett, és az nem kevés! Éppen ezért akinek a játék, mint prioritás messze elnyom minden mást, az a jelenlegi helyzetben a csúcskategóriában jobban jár a Core i7-7700k-val, ami egyenletesebb teljesítményt nyújt. Nem sarkított, reális beállításokat használva azért nincsenek nagy különbségek, mindössze néhány játék esetében látványos az eltérés, és ott is a programozók kezében van a labda, ez pedig a legtöbb esetben nem sok jót jelent. A jövőben megjelenő címeknél már valószínűleg figyelni fognak arra, hogy a RYZEN egyedi architektúráját is figyelembe vegyék, de patchelgetni sokan lusták (úgyhogy ezúton is tisztelet azoknak, akik megteszik).

Gamer fronton persze az igazi meccs az R5-ösökkel kezdődik majd, hiszen a nyolc maggal a játékok 99%-a nem igazán tud mit kezdeni, és pont ezért gondoljuk, hogy elég jól fognak futni akár a négymagos RYZEN-ek is. Izgalmas év lesz tehát az idei, mert oly hosszú idő után az Intel végre újra igazi konkurenciát kapott, még a csúcskategóriában is.

REPUBLIC OF GAMERS

PRESENTS

PLAYIT+ PLUS

FELLÉP:

BELICZAI BALÁZS

#JÁTÉKKIÁLLÍTÁS ÉS VÁSÁR #VR #STANDUP
#RESIDENT EVIL VII #COSPLAY #MODDING #OUTLAST 2
#HALO #ESPORT #RETRO #DAWN OF WAR III
#WILDLANDS #GAMEART #SÖR #KOKTÉLOK #VIDEÓSOK

BUDAPEST **HUNGEXPO** 2017/04/29 **21:00**

TOVÁBBI INFORMÁCIÓK ÉS JEGYVÁSÁRLÁS:
WWW.PLAYITPLUS.HU

18*
www.pegi.info

*A RENDEZVÉNYEN KIÁLLÍTOTT ÉS KIPRÓBÁLHATÓ JÁTÉKOK TÖBBSÉGE PEGI 18-AS BESOROLÁSÚ, EZÉRT A RENDEZVÉNY LÁTOGATÁSA 18 ÉVES KORHATÁRHOZ KÖTÖTT!

GAMER NOTIT MINDENKINEK!

DELL INSPIRON 7566

PC GURU AJÁNLOTT

[ÍRTA POZANDR] Szerintetek van olyan laptop, amit el lehet vinni egy üzleti tárgyalásra, mert kellően elegáns, kicsi, és emellett még játszani tudunk rajta, mert kellően erős? Igen, van! A 33 éve alapított Dell Inspiron családjába tartozó notebookja, ami a 7566-os típusszámot viseli, kielégíti az előbb említett igények mindegyikét, ráadásul nem is kell vagyonokat fizetni érte, ami kifejezetten jó dolog.

Ha valaki meghallja a Dell Inspiron márkanevet, akkor általában az olcsó, belépő kategóriás notebook-család jut az eszébe, ami az Acer Aspire-rel, a HP Pavilionnal vagy éppen a Toshiba Satellite-tel versenyez. A Dell jó néhány éve felvásárolta az Alienware-t, azt a gyártót, ami elsősorban extravagáns külsejű és rettentően drága gamer laptopjaival szerzett ismertséget, azonban ezek csak a milliomosok játékszerei lettek. De mit tehet az a játékos, aki csak néhány százezer forintot tud elkölteni egy hordozható masinára? Hogyan találja meg az ideális gépet? Mit ajánlanak neki más gyártók? Valószínűleg ezek a kérdések fogalmazódhattak meg a Dell mérnökeinek agyában, amikor nekiláttak a Pandora kódnéven futó laptop-széria kifejlesztésének. A 2015-ben megjelent Dell Inspiron 7447 volt az első a sorban, a 7566 pedig a harmadik, és bár egy ASUS ROG-hoz képest kifejezetten olcsó és kisebb teljesítményű laptop ez, minőségben nem marad el mögötte.

NÉZZ AZ EGYSZERŰSÉG MÖGÉ!

Igen, aki rápillant a Dell Inspiron 7566 dobozára, az garantáltan azt fogja mondani: „Ebbe nem kerülhetett egy játékos laptop!" A látszat azonban néha csalóka, és ez különösen igaz a jelen teszt tárgyára. Ugyanis a gép csomagolása egy barna kartondoboz, minden csicsa nélkül. Nincs minőségi papír, nincs fénykép, mint egy ASUS ROG-on, és kinyitva sem találunk túl sok extrát. A laptop két kartonpapír között pihen, mellette pedig két műanyag tasakban a tápkábel és táp található. Persze ez csak a felszín, kinyitva a Dell 7566-ot máris észrevehető a minőség.

A laptop teste kiváló kialakítást kapott, fekete műanyag, de gumihatású borítása van, ráadásul az egésznek van egy futurisztikus jellege. Nem a szokásos téglaforma tárul az ember szeme elé, hanem egy elöl-hátul enyhe szögben megdöntött test, amit még különlegesebbé tesznek az ízléses díszítések. Először is, az elülső-alsó rész teljes egészében egy absztrakt mintázatú vörös borítást kapott, hátul pedig az ezüst keret alatt lévő, szintén vörös színben pompázó hűtőpanelek úgy néznek ki, mintha egy űrhajó utánégetői lennének. Bizony, ez volt a legelső gondolatom, amikor kézbe vettem a 7566-ot. Látszik, hogy a mérnökök megpróbálták elszakadni a jól bevált sablonoktól, és ez sikerült is nekik. A gép egyébként remekül van összerakva, a fedlapon a vörös Dell logó az egyetlen elem, ami megtöri a fekete egyhangúságát, ráadásul minden illesztés pontos, öröm kézbe venni, megfogni ezt a valamivel több, mint 2 és fél kilós eszközt.

Dell Inspiron 7566 benchmark eredmények

Játék címe	Max. FPS	Átl. FPS	Min. FPS
Hitman Absolution	74	64	52
Thief	42	31	22
Metro 2033	95	51	13
Far Cry 4	56	38	29
Grand Theft Auto V	53	47	39

BELSŐBEN AZ ERŐ

A Dell 7566-ot könnyen lehet hurcolászni ide-oda, el lehet rejteni egy hátizsákban vagy akár egy elegáns menedzsertáskában is. A legnagyobb kérdés azonban az, hogy milyen használni ezt a kettős célú laptopot, hiszen a két célközönség akarva sem lehetne különbözőbb. A válasz az, hogy kimondottan jó, elvégre a Dell mérnökei olyan elemekből rakták össze a gépet, hogy azok megfeleljenek a mai idők elvárásainak. A 7566 lelke egy Skylake architektúrán alapuló Intel i7-es processzor, amihez 8 GB RAM és egy Geforce 960M, 4 GB-os videokártya társul, a teljes, részletes specifikációkért pedig pillantsatok a táblázatra. A Skylake i7-es proci még mindig nagyszerű választás, hiszen a Kaby Lake éppen csak megjelent, a 8 GB RAM játékra megfelelő (természetesen a bővítés lehetősége adott), a konfiguráció egyetlen gyengébb pontjának a videokártyát tekinthetjük. A GTX 960M 2015 márciusában jelent meg, vagyis most már több mint két éve, azóta pedig a legtöbb játékos laptopban a Geforce 970/980 duruzsol, a még újabbakban pedig a 10xx sorozat.

A kapott laptop ráadásul 4K-s kijelzővel rendelkezik, így kíváncsian indítottam el a Hitman: Absolution benchmark tesztjét. Nos, a 960M még UHD felbontáson is kipréselt magából 42-21-18 fps-értéket. A felbontást lejjebb véve már meg-

ugrottak a számok, azonban érdekes módon az öt mért játék eléggé vegyes eredményeket produkált: a Thief még az 50 képkocka/másodperc maximális értéket sem érte el, míg a többi játék bőven meghaladta ezt – a pontos számokat a keretes részben láthatjátok. A 960-as VGA beszerelésének oka egyébként minden bizonnyal az ár alacsonyabban tartása volt, ez pedig sikerült is a gyártónak – ugyanakkor tény, hogy aki a legújabb játékokkal akar játszani, nem ezt a gépet választja majd, 4K-s kijelző ide-oda. És ha már szóba került a kijelző: néhány külföldi tesztelő arról számolt be, hogy a panelt oldalról nem lehet jól látni, így nem is kapta meg a laptop a különösen ajánlott plecsnit. Ilyen problémába én nem futottam bele, lehet, hogy egyszerűen egy hibás gépet kaptak a kollégák. Mindenesetre a 15,6 hüvelykes, 4K-s matt IPS kijelző gyönyörű képet adott, játékra, mozizásra is tökéletes, de egyelőre ez csak árdrágító elemnek számít, a Full HD felbontás még sokáig elegendő lesz minden területen (főleg notiknál).

HIDEGEN, MELEGEN

A kettős hűtőrendszer egyébként nem süvít, egy gyors hack 'n slash közben meg sem szólalt, nem melegedett. Nagyobb gépigényű programnál a hőmérséklet a billentyűzet oldalán megközelítette a 36 fokot, és ilyenkor a zajszint is megemelkedett, de közel sem annyira, hogy élvezhetetlenné tegye a játékot.

A gondot nálam más okozta: az otthoni Telekom hálózathoz Wifin keresztül ugyan csatlakozott a gép, de a jelet olyan gyengén vette, hogy Steamen a játékletöltés sebessége lassabb volt, mint a betárcsázós internet korában (!), alig vánszorgott lefelé 5-9 Kbyte/sec-kal. Nosza, rácsatlakoztattam a laptopot a UPC internetre, mind kábelen, mind Wifin. Itt már semmi gond nem volt, kábelen simán hozta a szolgáltató által kínált maximális letöltési sebességet, míg vezeték nélkül annak a felét, így a Metro 2033 lejött alig háromnegyed óra alatt. Sajnos a hiba okára nem tudtam rájönni, de mivel az egyik hálózaton tökéletesen ment, a másikon meg nem, azt gyanítom, hogy a szolgáltatói oldalon volt éppen valami zűr...

ELEINTE SOKAN NEM ÉRTETTÉK, MIÉRT KÉSZÍT A DELL GAMER NOTEBOOKOT, HISZ A GYÁRTÓNAK OTT VAN AZ ALIENWARE IS. NOS, VÉGRE MEGJÖTT A VÁLASZ.

HOSSZANTARTÓ SZÓRAKOZÁS

A Dell 7566 hatcellás akkumulátora remek üzemidőt biztosít. Játéknál persze a szokásos maximum három órát bírja, de internetezésnél, videó streamnél, irodai alkalmazások használatánál már jelentősen megnő, akár a háromszorosát is ki lehet hozni belőle. És ha már említettem a mozit, a streamet, akkor le kell írnom azt is, hogy milyen a laptop hangzásvilága. Nos, a hangfalrendszer a cikk elején említett vörös borítás alá került. Közepes hangerőnél még tiszták voltak a zenék, a filmek, de ennél magasabbra tekerve, maximális teljesítményen már azért észrevehető volt a torzulás. DVD/Blu-ray olvasót sajnálatos módon ez a gép sem kapott, de a csatlakozókkal való ellátottsága még így is kielégítő.

És ha már kettős célra tervezte a Dell a gépet, akkor a billentyűzetnek is megfelelő minőségűnek kell lennie, hogy az elősegítse a gyors szövegbevitelt. A laptop teljesen magyar nyelvű tasztatúrát kapott, és más gamer laptopokhoz képest nem vörös, hanem fehér, de kellően erős háttérvilágítást biztosítottak neki. Furcsa megoldások ezen is akadtak, amik miatt a gépelés nem ment simán, ugyanis az „enter" billentyű nem a szokásos formáját kapta meg, így sortörés helyett rendszeresen az „ű" betűre sikerült rányomnom. Ezt persze nem lehet hibaként értékelni, valószínűleg csak kevés időm volt arra, hogy megszokjam, de biztos vagyok benne, hogy huzamosabb használat után ezzel sem lenne semmi probléma. A gépelés ugyanakkor kifejezetten kényelmes, a betűk nyomáspontja megfelelő, bár a leütési utak kisebbek az átlagnál.

SZEXI ÉS OKOS

A Dell 7566-os kifejezetten szexi külsőt kapott. A fekete-piros színösszeállítás nem túlságosan hivalkodó, a díszítések éppen annyit tesznek hozzá a dizájnhoz, hogy az ne tűnjön unalmasnak. A hardver jó, ráadásul most már ennek a konfigurációnak a frissített, 2017-es változata is elérhető, amibe már Geforce 1050/Geforce 1050 Ti videokártya került. És hogy mennyibe került a Dell Inspiron 7566? Nos, kiszereléstől függően változik az ára. Itthon 350 ezer forinttól indul, de külföldön már 800 dollártól elérhető az alap konfiguráció. Ezért, ha van ismerősötök Amerikában, akkor csapjatok le a lehetőségre, ez a gép tényleg megéri!

Dell Inspiron 7566 tesztmodell specifikációk

Processzor	Intel Quad Core i7-6700 HQ 2.6 Ghz (Skylake)
Memória	8 GB DDR4 2400 Mhz (16 GB-ig bővíthető)
Videokártya	nVidia GeForce 960M 4 GB DDR5
Kijelző	15,6 hüveykes UHD (3840x2160p), matt, IPS
Háttértár	128 GB SSD, 1TB HDD
Optikai meghajtó	Nincs
Hálózat	802.11 a/c WIFI, Bluetooth 4.0
Csatlakozók	3 USB 3.0, HDMI, Gigabit Ethernet, 1 SD kártya
Akkumulátor	Beépített 6 cellás, 74 WHr
Dimenziók	384,9 mm x 274,73 mm x 25,4 mm
Súly	2,62 Kg
Garancia	2 év
Operációs rendszer	Windows 10 Home 64-bit
Audió	Kombinált Jack, Waves MaxxAudio® Pro + mélynyomó
Ár	Kiszereléstől függően 350 ezer forinttól 500 ezer forintig

JÖVŐKÉP, NINTENDO MÓDRA

NINTENDO SWITCH TESZT

[ÍRTA MCMACKO] **A Nintendo új gépe egyszerre akar a nagyszoba éke és a hátizsákunkban lapuló, velünk tartó kütyü lenni. A célokat tovább sorolhatjuk, hiszen kell egy platform a Nintendo belsős fejlesztéseinek, kell egy új konzol a házibulik felpörgetésére, és kell egy ötlet a helyi multiplayer játékmódok újra-feltalálására. Hát valahogy ilyen igények mentén bújt elő a japán fejlesztők műhelyéből az egykor NX kódnéven ismert Switch.**

Essünk is túl a kötelező körökön, mert a Switch annyi szubjektivitást tud előhozni, és olyan sokféle érdekességet képes felmutatni, hogy a hardverteszt szokásos részein túl is bőven van mit mesélnünk a masináról. Ha valaki nem tájékozódott vagy tudatosan kerülte a Switchcsel kapcsolatos híreket az elmúlt hónapokban, annak gyorsan összefoglaljuk a lényeget.

Adott egy tabletszerű gép, amelyet a Nintendo egy nem túl erős, de ár-érték arányban kiváló SoC chippel szerelt fel. A Switch lelkét alkotó Nvidia Tegra X1 arra pont jó, hogy az előző generáció színvonala fölé lője a játékok vizuális szintjét, a 720p-s képernyő pedig a 6,2 colos átmérőjével egy szokásosnál nagyobb handheld, azaz kézben hordozható konzol megformálásáért felelős. Szintén ütős tény, hogy az Andorid-architektúrákhoz nagyon hasonlító rendszer egy 4 gigás RAM modult kapott, ráadásul a gép hordozható és asztali üzemmódban is képes működni – ezért is hívják hibrid-konzolnak. Mielőtt a szaftos részleteket kezdenénk el elemezni, nézzük is meg, hogy ez a kettős működés hogyan mutat a gyakorlatban!

Ez lenne hát a Nintendo jövőképe: egy konzol, amit ugyan a lakásban is használhatunk, de akár magunkkal is vihetjük.

ELŐ A DOKKOLÓVAL, AZTÁN IRÁNY HORÁNY!

A Switch marketingjének egyik legfontosabb, leghangsúlyosabb része a hibrid felépítésre fókuszál. Nem is csoda, a Nintendo egyik nagy innovációja pont ebből a kétarcúságból fakad. Az ember úgy játszadozhat a Switchcsel, mintha csak egy nagyra nőtt Gameboyjal rohangálna, vagy másképpen, mintha a Wii U irányítóját kötötte volna el a gép többi részétől. Csak itt nincs külön anyagép, mint a Wii U-nál: minden érdemi hardver a hordozható részegységben, a képernyő mögött található. Ha hazaértünk a géppel, és előtte a buszon épp egy dungeon kifüstölése közben raktuk alvó üzemmódba a masinát, akkor egy egyszerű mozdulattal máris a dokkolóba csúsztathatjuk azt, és folytatódhat is a csata, magasabb felbontásban.

A dokkolóban nincs plusz CPU, nincs videochip, nincs semmi erőtartalék; jóformán, csak egy jeltovábbító/jelátalakító panel és a tápcsatlakozás van az állvány hátuljába pakolva. A gép mégis magasabb órajelen dolgozik a dokkban, mint a kezünkben. Mivel az állomásban nem szükséges az akkura hivatkozva optimalizálni a saját működését, ezért a gép jobban tudja hajtani magát. Ezzel a plusz teljesítménnyel pedig a Tegra képes lehet arra a mutatványra, hogy 1080p, vagy kritikusabb esetekben 720p/900p felbontásban renderelje az akciót, és jelenítse meg azt a tévénk képernyőjén. Szó mi szó, ilyen konzolt nem pipáltunk még, és bár más formában voltak erre irányuló próbálkozások (pl. mobilon), a Nintendo lehet az első, amely szélesebb körben is meg tudja mutatni, hogy miként tud jól működni ez a hibrid koncepció.

Jelentjük: jól – még csak a lakásból sem kell kimenni, hogy a kézbefogott gép a kényelmünk szolgálatába álljon. Minden zavaró tényező nélkül bújhatunk ágyba a masinával, szemrebbenés nélkül siklójárgányozhatunk a fotelban, a reggeli kakaós csiga mellé tolhatunk egy Metal Slugot is (lásd Neo Geo-ajánlónkat), és persze a kétbetűs helyiséget is megfesthetjük majd Splatoonék bugyizöld tintájával. A hordozhatóság óriási előnye a konzolnak, még akkor is, ha csak szűk három órát ketyeg el a gépben található telep. Kétszer ennyi üzemidőnek nyilván jobban örültünk volna, és bár egy megfelelő, hordozható töltő és az adapter megold-

üllő barátunkkal, kistesónkkal vagy épp szüleinkkel. A „körbeüljük a monitort" jellegű hot-seat lehetőség tényleg nagy ütőkártya, és bár a nyári utazás során egy tableten is el tud szórakozni két gyerkőc, ezzel a két viszonylag ergonomikusan megalkotott irányítóval már nem csak primitív, tapogatós cuccokat, hanem akár egy Mario Kartot is elindíthatnak.

A Nintendo persze tudta, hogy az eddig felsorolt újításokat további lehetőségekkel kell kiegészítenie, hogy sokáig maradhasson muníció a fejlesztők tarsolyában. Arról nem is beszélve, hogy az ilyen innovációk tartják szóbeszéd tárgyaként a céget a reklámokra fogékonyabb, széles közönség előtt is. Apró, de nem elhanyagolható nóvum az úgynevezett HD Rumble funkció: a Joy-Conokban található rezgőmotorok pontosabb és finomabb vibrációs mintákra képesek, mint korábbi pályatársaik – a gyártó reklámja szerint azt az érzést is átadják, amikor egy pohár vízben jégkockákat köröztet az ember. Ez persze túlzás, de tény és való, hogy a finom rezgések nagyban megdobják a játékélményt, ilyesmit pedig a szintén hasonló profilú PSP vagy a PS Vita sem tudott. Nem hiányozhatnak továbbá a gyorsulásérzékelőt és giroszkópot alkalmazó szenzorfúziós megoldások sem, mindkét irányító oldalán vannak plusz váll-gombok, a jobb oldali mester Joy-Con pedig egy beépített infraérzékelőt is tartalmaz, biztos, ami biztos. Ha az ember tévén akar játszani, úgy a dobozban található Joy-Con markolatot vagy egy Pro Controllert kell igénybe venni. Előbbi egy műanyag alkatrész, amire ha felhúzzuk a két Joy-Cont, egy teljes értékű gamepad üti a markunkat. Ez a keményvonalas játékhoz is teljesen kézre áll, nem muszáj hát az aprócska Joy-Conokkal szórakoznunk.

hatja a problémánkat, nem árt a fejünkbe vésni, hogy az átlagosnál picivel több odafigyelést igényel a kütyü energiamenedzsmentje.

PÁRBAN AZ ÉLET IS SZEBB!

A fenti közhelyes megállapítás teljesen helytálló a Switch esetében. A legdurvább ötlet a géppel kapcsolatban ugyanis nem a hordozhatóság új szintre emelése, hanem a táblagép moduláris felépítéséből fakadó könnyű hozzáférhetőség. A képernyő két szélén lévő irányítókat, az úgynevezett Joy-Conokat pillanatok alatt lepattinthatjuk a kijelzőről, hogy különkülön is használatba vegyük őket. A Joy-Conok kis gamepadként működnek, segítségükkel másodpercek alatt megoszthatjuk a mókázást a mellettünk

A SWITCH HARDVERE NEM DRÁGA, GYÁRTÁSA ALIG KERÜLHET VALAMIBE, MÉGIS, A NINTENDO KIFEJEZETTEN DRÁGÁN ADJA EZT A KÜLÖNÖS KONZOLT.

A FEKETELEVES

Eddig minden szép és jó, de most jönnek azok a részletek, amelyek a gép rajtjának hihetetlen sikerét is képesek beárnyékolni. Kezdjük az elején. Amikor Chocho kezembe nyomta a dobozt, alig vártam, hogy kibontsam, és kézbe vegyem a kütyüt – ekkor kaptam az első emberes pofont. A gép olyan jellegtelen, puha, gagyi műanyagból készült, és a hátoldalán lévő szitázás olyan ócska minőségű, mintha egy évekkel ezelőtti kínai tablet járt volna a kezeim között. A fogása nem rossz, de az

A Switch dobozának tartalma:

- Konzol
- Két Joy-Con irányító
- Két Joy-Con csuklópánt
- Joy-Con markolat
- USB-C kábel (táp)
- HDMI kábel
- Dokkoló

anyaghasználat sok szempontból kritikán aluli. A párnán, a kanapén persze nem lesz baja a Switchnek, ha viszont az íróasztalon rárakod egy keményebb tárgyra, vagy a szabadban, egy kerti asztalon pakolod le a konzolt, esélyes, hogy a hátlapod már nem lesz a régi. Gyakorlatilag bármilyen keményebb élű dolog képes nyomot hagyni a műanyag borításon, egyes felhasználók pedig arra panaszkodnak, hogy a gyári dokkoló (!) megkarcolta a tablet kijelzőjét. Nekünk ilyen gondunk nem volt, bár tény, hogy egy hosszabb gumírozott sín, vagy valami hasonló óvintézkedés azért segítene a szerencsétlen dokk-egységen, ami gyakorlatilag az USB-csatlakozóval tartja egy helyben a konzolt. A MicroSD kártya foglalatát rejtő pöcök is olyan, mintha a Szentlélek tartaná, és a Joy-Con illesztésnél még a buta-biztos tervezésről is megfeledkeztek a mérnökök: kis pluszerővel fordítva is a gépre húzhatjuk az irányítókat, onnantól pedig jöhet a csavarhúzó és a morgolódás.

Ha túltesszük magunkat a gyerekjáték-küllemű készülékházon, a bekapcsolásnál a kijelző is citromlevet facsarhat az ajkakra. Félre ne értsetek, nincs nagy baj a képpel, a Wii U után még felüdülés is lesz a látvány. A fő gond az, hogy annyi, de annyi kontrasztosabb kijelző van már a mobileszközök piacán, hogy ilyen téren is visszalépésnek érezzük majd a kijelző színeit és feketéit. Még az első generációs Vita is karakteresebb színképpel bír, és egy tisztes OLED kijelzőn történő menet után a kézbevett játék képe fakónak, szürkének fog tűnni. A Switch hardverének megtapasztalása közben olyan érzése támad az embernek, mintha a Nintendo arra törekedett volna, hogy a spórolás jegyében éppen hogy csak az elfogadható szint fölé lőjék be a hardver minőségét. Ennek tudható be a 720p-s IPS-panel használata is, na meg az a tény, hogy a gép szoftverkörnyezete sok rokonságot mutat a Google-féle Androiddal.

A SWITCH KÉNYELMES KONZOL, JÓ ÉRZÉS JÁTSZANI RAJTA, DE TÉNY, HOGY A GYÁRTÓ EZÚTTAL SEM VETTE FIGYELEMBE, HOGY MILYEN ÉVET ÍRUNK...

Maga a rendszer egyébként sokat javult a Wii U óta, a menük átláthatóak és gyorsak, ez azonban 2017-ben már alapvető elvárás, és a szoftver interfésze még így sem nevezhető látványosnak.

Ezzel nincs vége a csalódások listájának. Bár minket nem vert ez a hiba, a Joy-Con Bluetooth alapú kommunikációját (illetve annak instabil mivoltát) rendesen szidják a net legkülönbözőbb pontjain. A hivatalos álláspont, hogy a hibát megoldotta a cég, mégpedig gyártási szinten. Azaz a második körben boltokba kerülő Switchcsekben már nem lesz ilyen vezeték nélküli kapcsolateldobós mizéria. Viszont aki az első gyártásból származó géppel lett gazdagabb, és néha furcsa dolgokat érez a kis irányítóknál, ott esélyes lehet egy garanciális javítás. A hivatalos álláspont részét képzi az a kérés is, hogy a gépet akvárium mellé ne tegyük. Hát kösz, Nintendo! Nem is tudom, mi lesz így a nappaliban felállított cápaúsztatómmal...

A VÁRHATÓ JÁTÉKOKRÓL

A fenti problémák jó részét egy 2.0-s Switchcsel orvosolhatja a japán vállalat, de a játékok és az elérhető katalógus nagy súllyal számít majd a gép jövőjét illetően. Bár a nyitókínálat a csodálatos Zeldát leszámítva eléggé gyengus, azért az idén érkező programokkal karácsonyig szépen fel lehet futtatni az érdeklődést. A Switch hardvere nagyjából képes lehet minden korábbi Nintendo játék futtatására, így Virtual Console-nak nevezett hivatalos elmulátorral gyorsan fel lehet tölteni a gép virtuális piacterét. És akkor még nem is beszéltünk arról, hogy a HD kiadások mellett jöhetnek az X360-PS3 éra legjobb multiplatform címei is (ld. Skyrim), viszonylag egyszerű átírási procedúra után. A Tegra ugyanis eléggé fejlesztőbarát jószág. Így az indie-k és a mamutok is könnyen megtalálhatják számításukat a japánok legújabb játékgépében.

Száz szónak is egy a vége – ha téged is elkapott a Zelda szele (és otthon mondjuk nincs Wii U a lakásban), úgy nyomás Switchcset venni, mert a világ egyik legjobb videojátékát ezen a gépen élvezheted ki teljes pompájában. A mérsékelt várakozók viszont várják meg a későbbi szállítmányokat, amelyeknél már megoldódik a potenciális Joy-Con hibajelenség.

A koncepció többet tud, mint azt elsőre vártuk, akkor is, ha ezt a jelenlegi játékkínálat nem igazolja. A megelőlegezett bizalmat a kisgyermekes családoktól a keményvonalas nintendósokig sokan bevállalhatják – rengeteg új és régi arc számára hozhat örömöt és egyben némi bosszúságot is az új masina. De ezt a kettősséget a Nintendónál lassan illene megszoknunk.

A NINTENDO SWITCH SPECIFIKÁCIÓI:

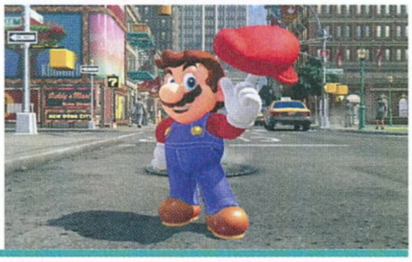
CPU:	ARM Cortex-A57 (4 mag) és ARM Cortex A-53 (4 mag) 1,020 GHz
GPU:	Maxwell alapú Nvidia GM20B (307-768 MHz) (A fentiek kombinációja alkotja az Nvidia Tegra X1 SoC rendszert.)
RAM	LPDDR4 4 GB
Tárhely	32 GB (Bővíthető Micro SD-vel 2 TB-ig)
Kijelző mérete	6.2 inch átmérő (15.75 cm)
Súly	0.3 kg (a gép teste) 0.33 kg a dokkoló
Hálózat	2.4 / 5 GHz 802.11ac WIFI, BT 4.1
Táp	4310 mAh, 3.7 V Lítium-ion akkumulátor
Portok	HDMI kimenet, USB 3.0 a dokkon, 2x USB 2.0 (dokkon) USB Type-C (készüléken)

MIT VÁRHATUNK 2017 SWITCH FELHOZATALÁTÓL?

Super Mario Odyssey

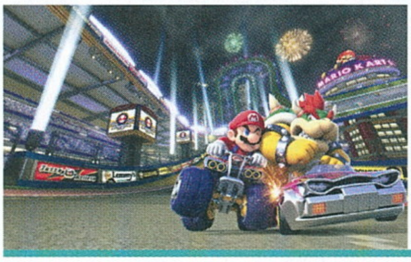
Fejlesztő / Kiadó: Nintendo / Nintendo EPD Megjelenés: 2017 negyedik negyedév

Ha a Zelda nem elég indok a Switch beszerzésére, a következő Mario-játék vélhetőleg sokaknál bebillenti majd a "vásárlás" kapcsolót. Az Odyssey talán a legjobb, legütősebb látványvilággal rendelkező Mario-játék lesz, és egy új csavart is kapunk a százszor hallott történethez. A kis vízvezeték-szerelő ezúttal átlépi a Csiperke Királyság határait, és világ körüli útja során olyan helyszíneket is bejár, mint pl. New Donk City, amely egy valós amerikai nagyváros miliőjére húzza rá a szokásos mariós játékmenetet. Talán a legizgalmasabb Switch címről van szó, nem csoda, hogy a rajongók már most meg vannak őrülve a bemutatóitól. A várólista elejére nyugodtan felírhatod te is a következő nagybetűs Platformjátékot. (Karácsony környékén érkezik, a Nintendo belsős fejlesztőinek köszönhetően.)



Mario Kart 8 Deluxe

Fejlesztő / Kiadó: Nintendo / Nintendo EPD Megjelenés: 2017. április 28.



Mert Marióból soha nem elég! A Wii U egyik legkedveltebb játéka, a Mario Kart 8 kap egy új, remake jellegű feldolgozást. A Deluxe kiadás persze jóval több lesz egy egyszerű újrakiadásnál. A Deluxe csomag magában foglalja majd az összes eddig kiadott DLC tartalmat és friss lehetőségek is bekerülnek a kódhalmazba. A Battle Mode arénacsatáit nagy örömmel üdvözöljük, de arra is kíváncsiak leszünk, hogy az új karakterek (pl. a Splatoon hősök) és a játékmenet finomításai hogyan fognak beilleszkedni a jól ismert körözésbe. Mondani sem kell, hogy az MK8 már az előzetesekben is nagyon jól fest, így a látványra bizonyára nem lehet majd semmilyen panaszunk, Az online és helyi csatározásokra egyaránt kihegyezett gokart játék már a kapukat döngeti. A Nintendo jóvoltából most áprilisban a kormány mögé huppanhatunk.

Splatoon 2

Fejlesztő / Kiadó: Nintendo / Nintendo EPD Megjelenés: 2017 második-harmadik negyedév

Bár a lapzárta idejében javában tart az új Splatoon-játékot felvezető globális tesztösszttűzfesztivál, egyelőre leginkább csak az általános ígéretekről tudunk beszámolni. Az innovatív, arénaalapú Nintendo játék folytatása mindent tud majd, mint a tévéhez szegezett elődje, és még annál is többet. Nem titkoltan ezzel a játékkal akar a kiotói óriás esport magvakat vetni a rajongói körében. Az előd területfestős játékmenetéhez új pályákat, új karaktereket és a régi megszokott felhőtlen hangulatmenetet társíthatjuk képzeletben. És ez körülbelül mindent magában is foglal, amit az előd rajongói elvárnak egy hordozhatóvá tett Splatoon-folytatástól. Mi már most feltöltöttük a tintatankokat, és hegyezzük a csápjainkat. A Splatoon 2 nyáron-ősszel érkezhet a Nintendo belsős boszorkánykonyhájából.

Xenoblade Chronicles 2

Fejlesztő / Kiadó: Monolith Soft / Nintendo EPD Megjelenés: 2017

Túl sokat még nem tudunk a Wii egyik (ha nem a) legjobb szerepjátékának folytatásáról. Az eredeti játék másodvirágzását éli a New 3DS újrakiadásnak (és a PC-s emulátor közösségeknek) köszönhetően. Az tuti, hogy ennek az epizódnak (és nem az X-nek) a folytatása lesz az új Xeno. A látvány már most földbedöngölő, és nem túlzunk. A Xenoblade Chronicles 2 olyan, mintha másfél generációt ugrana előre az első krónika – ezt a minőséget simán bekajálnánk az aktuális asztali konzolokon is. (Az új Zelda kezdő homokozónak tűnik a Xeno 2 vidékei mellett.) A játékmenet természetesen az elődre építkezik, a művészeti stílus pedig egy fokkal könnyedebb lesz, mint korábban. A Monolith Software által készített, masszívnak ígérkező szerepjáték 2017-ben érkezik, Switch-exkluzívként.

The Elder Scrolls V: Skyrim

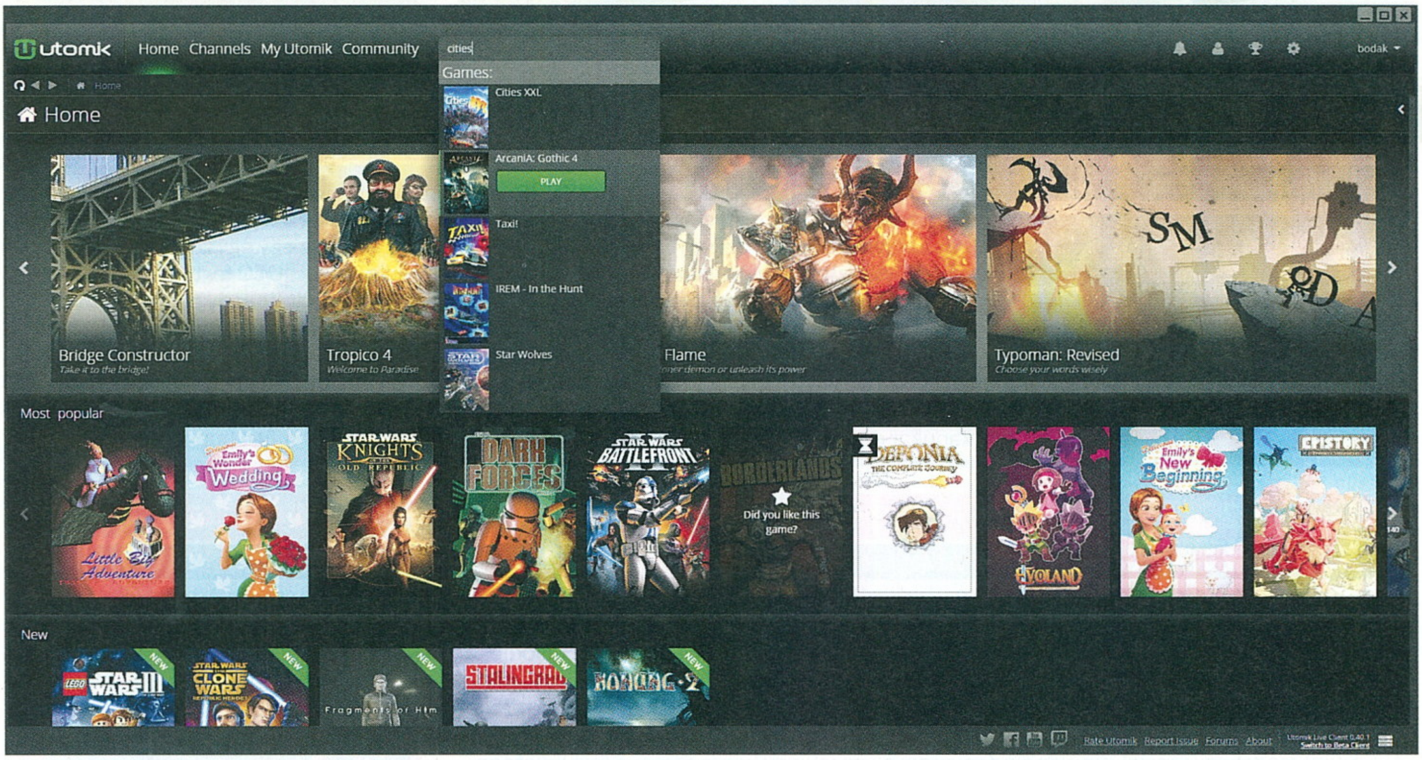
Fejlesztő / Kiadó: Bethesda / Bethesda Megjelenés: 2017 ősz

Bár az első Switch-bemutatók esetében sokan üdvözölték a Bethesda műremekét, azért kicsit szkeptikusak vagyunk a játékkal kapcsolatban. Egyrészt 2011-ben, tehát bő hat éve jelent meg az eredeti darab; másrészt kaptunk már felújított változatokat is a Skyrimből, sőt a modderek szanaszét turbózták a PC-s változatot… Ki tudja, mennyire mozgatja meg a közönséget a sokat látott szerepjáték; de talán jól fog elsülni a Nintendo által gondozott kiadás. Benne van a pakliban, hogy a hordozható Skyrim egy új szintre emeli a végtelen kalandozás élményét – elvégre az új Zeldát sem gondoltuk előzetesen portábilis-konzolkompatibilis-produktumnak (Sic!). Ugyanakkor gyenge portolás esetében egy jó nagy sárkányhús-töltelékes bukta illata is a levegőben terjeng. A megjelenés 2017 őszén.

STREAMELEM A STEAMEM?

Utomik

EGY ELŐFIZETÉSSEL RENGETEG JÁTÉK



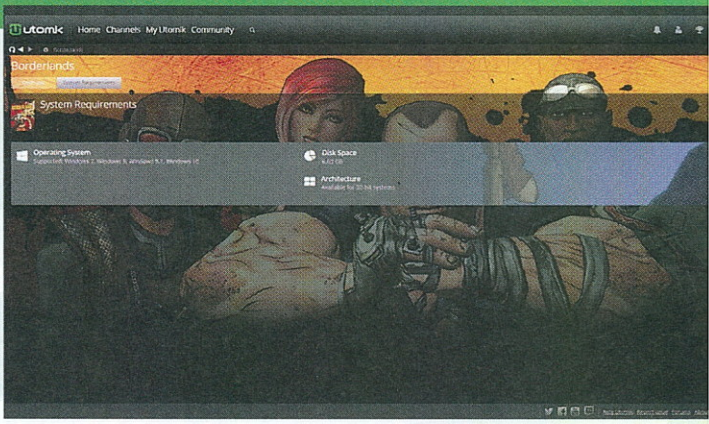
[ÍRTA **BODAK**] **Manapság egyre több céget foglalkoztat az ötlet, hogy egy előfizetés ellenében egy katalógusból tetszés szerint válogathassunk. Ilyen az Origin Access, hamarosan bemutatkozik a nagyjából egyező Xbox Game Pass, és hasonló, bár más elven működik a PlayStation Now szolgáltatása is. Erre a kibontakozó félben lévő piacra akar betörni az Utomik – mi sem voltunk restek és kipróbáltuk, hogy elmondjuk, miben különbözik az imént említettektől.**

Mielőtt rátérnénk a lényegre, először is le kell szögeznünk, hogy cikkünk alanya, az Utomik jelenleg nyílt béta fázisban van, és mint ilyen, szembeköszönthetnek kisebb-nagyobb hibák, hiányosságok, a jövőben még kupálódik a kezelőfelület és sorolhatnánk. Ezzel nem mentegetni szeretnénk a szolgáltatást (mindenre kitérünk a megfelelő helyen és időben), de mindenképpen megjegyzendő, mert könnyen elképzelhető, hogy három hónap múlva lesz, ami másképp fest, vagy gyökeresen megváltozik.

EGYSZERŰBB NEM IS LEHETNE

Az Utomik egy 2014-ben indult, holland gyökerekkel rendelkező, amerikai startup-cég, ami nem kisebb célt tűzött a zászlajára, mint hogy egyetlen, megfizethető havidíj ellenében határtalan játéklehetőséget biztosítson. Tavaly, egész pontosan 2015 júliusában elrajtolt a zárt béta, már akkor 400 játékot felvonultató katalógussal, de csak most, valamivel több mint másfél évvel később tették elérhetővé a nagyközönség számára is a szolgáltatást. Szerencsére az eltelt idő alatt sem tétlenkedtek, olyan kiadókat csábítottak égiszük alá, mint a Codemasters, THQ Nordic, Telltale Games, SEGA, Epic Games, csak hogy párat említsünk, jelenleg összesen 470 cím érhető el listájukról. Egyelőre elmondhatjuk, hogy nagy léptekkel bővül a kínálat, legutoljára például 23 Star Wars címmel egészült ki a szolgáltatása a Family Plan bevezetésének apropóján, és ezt havonta további 20-30 játékkal toldják meg a tervek szerint. A mocskos anyagiakra rátérve, jelenleg bevezető áron, 5,99 euró (1850 Ft) ellenében férhetünk hozzá katalógusukhoz, a már említett Family Plan pedig 9,99 euró (3000 Ft) fejében váltható meg. Ez utóbbi négy, egymástól teljesen független profil létrehozását teszi lehetővé (ellentétben a Steam Family Sharinggel, ahol csak átadjuk a kontrollt), továbbá a csemetéinknek szánt felhasználói fiókok fölött a szülői felügyeletet is gyakorolhatjuk, ha nem szeretnénk, hogy például zombikat daraboljanak.

Az Utomiknak a havidíjas üzleti modellen kívül viszont nincs további közös vonása az Origin Access és a leendő Xbox Game Pass rendszereivel, mert míg azok a teljes játékot telepítik, a szóban forgó alkalmazás csak a teljes állomány töredékét tölti le. A szintén előfizetéses PlayStation Now pedig teljesen más állatfaj, egy úgynevezett pixelstreaming szolgáltatás, vagyis a játék valahol egy szerverközpontban fut, mi csak a képet látjuk. Utóbbi módszernek azonban elengedhetetlen velejárója az „input lag", avagy a földrajzi távolság, és persze a többszöri kódolás és tömörítés végett is csúszik egymáshoz képest a gomblenyomás és a rá adott reakció. Az Utomik mindkét megközelítés előnyeit igyekszik ötvözni oly módon, hogy a kliensen keresztül csak azokat a fájlokat telepíti számítógépünkre, amelyek a választott játék elindításához feltétlenül szükségesek, a többit pedig menet közben tölti le a rendszer. Ahhoz, hogy ez folyamatos legyen, és szórakozásunkat ne zavarja akadás, a keretprogram minden alkalommal ellenőrzi internetkapcsolatunk sebességét, így határozza meg a minimum telepítendő adatmennyiséget. Természetesen játékfüggő a szükséges kezdő letöltés mérete, de általánosságban elmondható, hogy egy gyorsabb hozzáféréssel rendelkező gépre kevesebb adat kerül fel, míg egy lassabbra több, és ez az egyetlen kompromisszum, amit kötnünk kell. Miheztartás végett az otthoni, 100Mb/s sebességű internet mellett 20-50% az az adatmennyiség, ami telepítésre kerül, majd szépen lassan, menet közben az egész program felkerül a merevlemezre.



A felsoroltakból következik, hogy a játékok (jobbára hiányos) adatlapján feltüntetett igénynek gépünknek minden tekintetben meg kell felelnie a futtatáshoz.

NEM A RUHA TESZI...

Ha már az adatlapról esett szó, a kliens megjelenését és kezelhetőségét tekintve, első ránézésre a Steam kezelőfelületére hajaz. Egyelőre azonban jóval egyszerűbb annál, kevesebb funkcióval bír, de ezt tudjuk be annak, hogy az Utomik nem régen rajtolt el. Funkcióját mindenesetre betölti, rém egyszerű, már-már fapados, de ennél fogva áttekinthető. A főoldalon (Home) a legnépszerűbb és újonnan felkerült, valamint hamarosan érkező címeken túl eddigi tevékenységünk alapján ajánl kategóriákat a kliens. A katalógusban „csatornák" (Channels) címszó alatt különböző címkék segítségével kutakodhatunk, úgymint játékstílus és kiadó, saját menüpontunk (My Utomik) pedig már telepített és kipróbált játékainkat összesíti. A közösség (Community) viszont nem a felületen belül, hanem böngészőben nyitja meg a szolgáltatás hivatalos Facebook-oldalát, ami eléggé gyenge megoldás.

BÁR SZERINTÜNK A JÁTÉKOK TÖKÉLETES, GYORS STREAMELÉSE MESSZE VAN, AZ OLYAN FEJLESZTÉSEK, MINT AZ UTOMIK, VALÓBAN A JÖVŐ SZELEIT HOZZÁK.

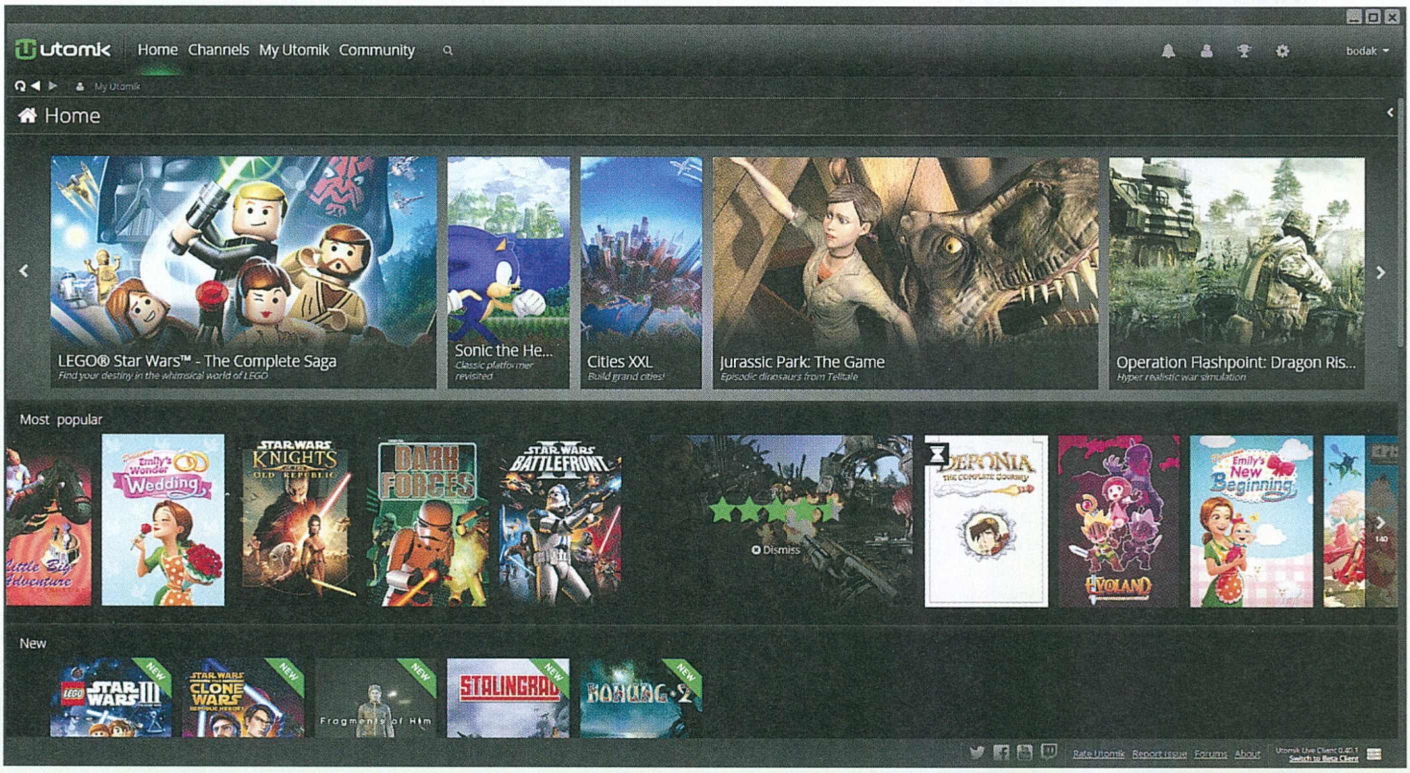
MEHETNE AZÉRT JOBBAN IS

Az Utomikkal töltött idő alatt vegyes tapasztalatokat szereztem. Akad probléma, ami igazából egyéni preferencia kérdése, vannak azonban egyéb gondok is. A rendszeres összeomlásokat, fagyásokat változatos helyzetekben (játék indítása/bezárása, letöltés közbeni böngészés és a többi), tudjuk be a bétaállapotnak. Kifejezetten zavart például, hogy az egész katalógust egyben nem lehet megtekinteni, csak címkés rendszerrel listázható, kategóriákba szedve, és mivel egy játék több címkét is kaphat, számos helyen felbukkan ugyanaz a cím. További apróság, hogy telepítés után azonnal indul a választott játék, a rendszer nem kínálja fel az elhalasztás lehetőségét. Ami már megkerülhetetlennek tűnik, de igazából szintén apróság, hogy az első indítás után is mindegyik cím letölt egy kisebb adatcsomagot és csak ezt követően indul. Nem tudtam megbizonyosodni róla, hogy ezt miért teszi, mindig csak felülírt valamit, feltehetőleg egyfajta másolásvédelem lehet, hiszen elég játékkal töltött idő után az egész felkerül a gépre.

Vannak azonban olyan hibák, melyek nem a kliens bétaállapotából adódnak, és nem is a játékok örökölt hiányosságai. Ezek közé tartozik, hogy nem mindig sikerül felnőni az ígérethez, miszerint akadásoktól mentes élményt biztosít az Utomik megközelítése. A Titan Quest például élvezhetetlenül akadt minden egyes beszélgetés indításánál, elhalálozásnál és úgy általában új animációknál, ráadásul az intro alatt hajlamos volt összeomlani, és el sem lehet nyomni a bevezető képsorokat – a játék más példánya (Steam) ezeket a tüneteket nem produkálta. A Darksiders esetében viszont egy az egyben kivágták a felvezetést, sőt a játék közbeni átvezető animációkat is, így teljesen felszabdalva, narráció nélkül hagyva a cselekményt. Őszintén szólva ezt a címet bizony le kellett volna venni a katalógusból, akárhogy is fáj, mert ez még a legjobban széthekkelt warez szintjét sem üti meg, ráadásul itt is kisebb gondokat, akadozásokat okozott a háttérletöltés. Érdekes módon a Borderlands semmilyen tünetet nem produkált, ahogyan a Stasis sem.

KONKLÚZIÓ

Ami vonzóvá teheti az Utomiket, az a megfizethető ár, különösen, ha a Family Plant vesszük figyelembe, mellyel fejenként alig hétszáz forint ellenében az egész család találhat magának szórakozást. Azzal azonban nem árt tisztában lenni, hogy a katalógus elsősorban régebbi és indie címekből áll, melyek mindegyike feltűnt már (gyakorlatilag bagóért) a különböző bundle-ök és leárazások során. Nem kétlem, hogy lesz közönsége a szolgáltatásnak, de én (és véleményem szerint így lesznek még sokan az olvasók közül, különösen a „hardkór" játékosok) nem tartozom közéjük. Persze ez csak egyetlen vélemény, inkább azt javaslom mindenkinek, hogy próbálja ki maga, mit kínál az Utomik, ezt most két hétig bárki ingyen megteheti. Ennyi idő alatt pár játékot végig lehet játszani, az meg már megérte, nemde?



írta: Chris

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Szervusztok bogyókáim, végre itt a Levrov! Remélem, nálatok is jól telik a tavasz, elkezdtétek már a takarítást, megettétek az idei első fagyit, és megismerkedtetek a családotokkal. Tök jó fejek, ugye? Nos, nálam lassan kirügyeznek a gépemben felejtett facsemeték, közben a beleszáradt fagyi alig akar kijönni a billentyűk közül, szóval minden a szokásos. Arra gondoltam, hogy megköszönöm, hogy ilyen szép számban küldtetek leveleket nekem, de nem akarom elkiabálni, hátha nem jut belőle a következő hónapra. Lássuk is, milyen olvasmányokkal leptetek meg ebben a hónapban!

EZEK MEGINT LEMEZELTELEK

Üdvözletem Chrisnek, az olvasóknak és a Guru Teamnek egyaránt! Én egy vidéki srác vagyok, 6 éve pedig már vidéki apuka. Még abból a nem is oly távoli régmúltból, amikor a Geforce 2-es Titániumok szaggattak az Unreal alatt, a Diablo 2-es assassin csajszija feszített minden játékos szobája falán, és a Tomato típusú alaplapot a sógorom körtepálinkával tisztogatta (de kár volt mindkettőért). Azokban az időkben a lemezcserebere úgy dívott, mint ma a GTA V Online vagy World of Tanks. A többlemezes változatok vitték a prímet, és el sem mozdultunk a Baldur's Gate mellől egy szobányit sem, nehogy pont akkor írja ki: Please insert disc 2. Nem ettünk, nem tanultunk, hiába ordított velünk anya, hiszen amikor kinyíltak Baldur Kapui, kardélre kellett hánynunk megannyi ősi gonoszt. Aztán a CD-lemezek után lassacskán megjelentek a DVD-k, az internet, és vele együtt a multiplayer mód a játékokban. Szépen lassacskán egyre több klienst kaptunk: Steam, Origin, Battle.net, Uplay, Arc... Boldogok voltunk. Lassan elterjedtek a digitális bolthálózatok, de azért voltak páran, akik kijelentették, hogy ők bizony nem bízzák sem a játékukat és a pénzüket egy virtuális felhőre az interneten. Mert ugye a lemez az mindig kéznél lesz, akár zombi apokalipszis esetén is berakhatod a meghajtódba, és játszhatsz velük még akkor is, ha valaki vagy valami már elrágta a vezetéket. Mondjuk a zombikat azóta megkaptuk, bőven jut belőlük minden játékba, de lemez nélkül! De hiába is szerették sokan a lemezeket, azért egy kevés hibaszázalékuk mégis van. Igazolja ezt a a sztori, ami tavaly velem történt. Gondoltam újra kellene élnem Középfölde legismertebb csatáit, és azt akartam, hogy a kisfiam is lássa, ahogy GamerFather aprítja az orkokat a Helm-szurdoki csatában. Ezen felbuzdulva megrendeltem a The Lord of the Rings: Conquest PC-s játékot, méghozzá lemezes kiszerelésben úgy, ahogy illik: szép tokkal és a borítóval, had legyen az is gyűjtemény közt! Péntek délutánra megérkezett. Csomagolás foggal leszaggat, DVD-be beteszt, licenszelfogad, telepítés elindul, aztán... 27%-nál a telepítés leáll, hiba. Uh! Művelet újraindítva. Végeredmény ugyanaz. Arcizmok enyhe rángása az idegtől. Az egér lassú elvitele a leállítás gomb felé. Kitekintés az udvarra, mégis mekkora a fű. Amikor már kezdtem feladni, egyszer csak magamhoz tértem, mint Gordon Freeman az első Half-Life után. Beugrott, hogy felhívhatom az EA Games magyarországi képviseletét, hátha elérhetőek és adnak támogatást. Pár perces webes keresgélés és telefonos hívást követően egy férfihang jelentkezett be, akinek elmondtam mi is a bajom, de sok reményt nem fűztem ahhoz, hogy a DVD-lemezem távsegítéssel megjavul. Viszont nagyon segítőkész volt a call centeres úr és csak „pár" dolgot kért: az Origin fiók megadását, a probléma leírását, játék lemez tokkal lefotózását, számla lefotózását, kód lefotózását, mindezeknek pedig a weboldalra való feltöltését. Miután mindezt megadtam nekik, reszketve hívtam fel őket újra 20 perc múlva, hogy sikerült e megoldani a problémát. Akkor már egy hölgy vette fel, és kedvesen értesített, hogy a játék hozzá lett rendelve a fiókomhoz. Nagyon szépen megköszöntem és arra gondoltam, mennyire szerencsés vagyok, ugyanis anno a fővárosból leutaztatott Quake III Arenámmal egy telepítési hibát követően ezt biztosra nem tudtam volna megcsinálni. Okulva a példámon, vigyázzatok ti is a lemezeitekre/kulcsaitokra! Őrizzétek a játék kliensekhez tartozó fiókjaitokat, és lehetőség szerint válasszatok olyan játékokat, amik már telepítéskor biztosítják számotokra azt a lehetőséget, hogyha a lemezre véletlenül ráfröccsen mama vasárnapi húslevese, akkor is le lehessen tölteni a tartalmát online!
Üdv,

FEKETE „GYUC" GYULA

Kedves Gyuc! Amikor levelet kértem tőletek, abban reménykedtem, hogy 5-10 soros szösszenetnél nem írtok hosszabbat, de persze sosem merek korlátokat szabni, nehogy az bárkit is meggátoljon abban, hogy írjon nekem. Mivel te egy ilyen jó kis nosztalgikus, remek történettel és mondanivalóval megáldott levelet írtál, amiből csak 32 mondatot húztam ki, végül betettem ide, és köszönöm szépen a megírását! Álljon itt eme levél tanulságként mindazok számára, akik szerint milyen jó is volt a lemezes időszak, amikor még nem létezett sztím, meg oridzsin, meg júpléj. Akárki akármit mond, ezek a rendszerek igenis hasznosak! Nem beszélve arról, hogy a környezetünket is jobban óvjuk általuk, hiszen nincs szükség veszélyes hulladék gyártására (igen, a CD/DVD az), valamint felesleges műanyag és papír termelésre. Egyébként azok, akik szerint régen minden jobb volt, javaslom, hogy tegyenek fel egy Amiga emulátort, kapcsolják be, hogy valósidejű töltés legyen és próbáljanak ki valami több lemezes cuccot. Vagy ne is menjünk olyan messzire: játszanak az 1998-as, 7 CD-s a The X-Files Game-mel. Az biztos, hogy azok a játékok sok-sok türelemre neveltek minket.

HÖLGYVÁLASZ

Kedves Chris és Guru Csapat! Valószínűleg nem is tudtok arról, hogy a PC Guru magazin mennyire megkönnyíti az életemet.
A férjem, akivel már több mint tíz éve vagyunk együtt, rendszerint hamar kitalálja, hogy az évfordulóink alkalmával milyen meglepetéssel kedveskedjen nekem, viszont számomra mindig is nagy fejtörést okozott, hogy ő éppen minek örülne. Elvégre, melyik nő lát bele egy pasi titokzatos fejébe?
(A gyilkos, aki levágja a koponyája felső részét, és... túl sok Hannibált néztem, bocsi!) Mivel a férjem nemcsak rendszeres vásárlója volt eddig is az általatok szívvel-lélekkel készített havilapnak, hanem szemmel láthatóan különösen nagy becsben is tartja azt (pl. az egyes példányokat olvasás után gondosan visszafóliázza), az egyik évfordulónk közeledtével gondoltam egyet, és éves előfizetést ajándékoztam neki. Az ötlet olyannyira bevált, hogy azóta a Guru lett a bejáratott ajándéka, hiszen saját elmondása szerint ezzel hatalmas örömöt szerzek neki, és mellesleg azóta nekem sem kellett töprengenem azon, hogy mivel lepjem meg őt. Bevallom, néha én is bele-belelapozom az újságba, csak a nosztalgia kedvéért. Közös történetünk is a CS 1.6-tal kezdődött egy veszprémi kollégiumban, ahol terroristaként és counter-terroristaként, golyózápor közepette ismer-

kedtünk meg. De immáron ikres anyukaként, időhiánnyal küzdve, a PC játékokat meg kell hagynom a férjemnek. Legalábbis egyelőre... Akárhogy is, az előfizetés ötlete telitalálat volt, hiszen a férjem igazi rajongótok, és az új ötletek legyártása helyett én is fordíthatom másra az energiáimat. Olybá tűnik, hogy – nem úgy, mint a CS-ben – ebben a történetben nincsenek vesztesek, csak győztesek.
Üdvözlettel,

ÉVI

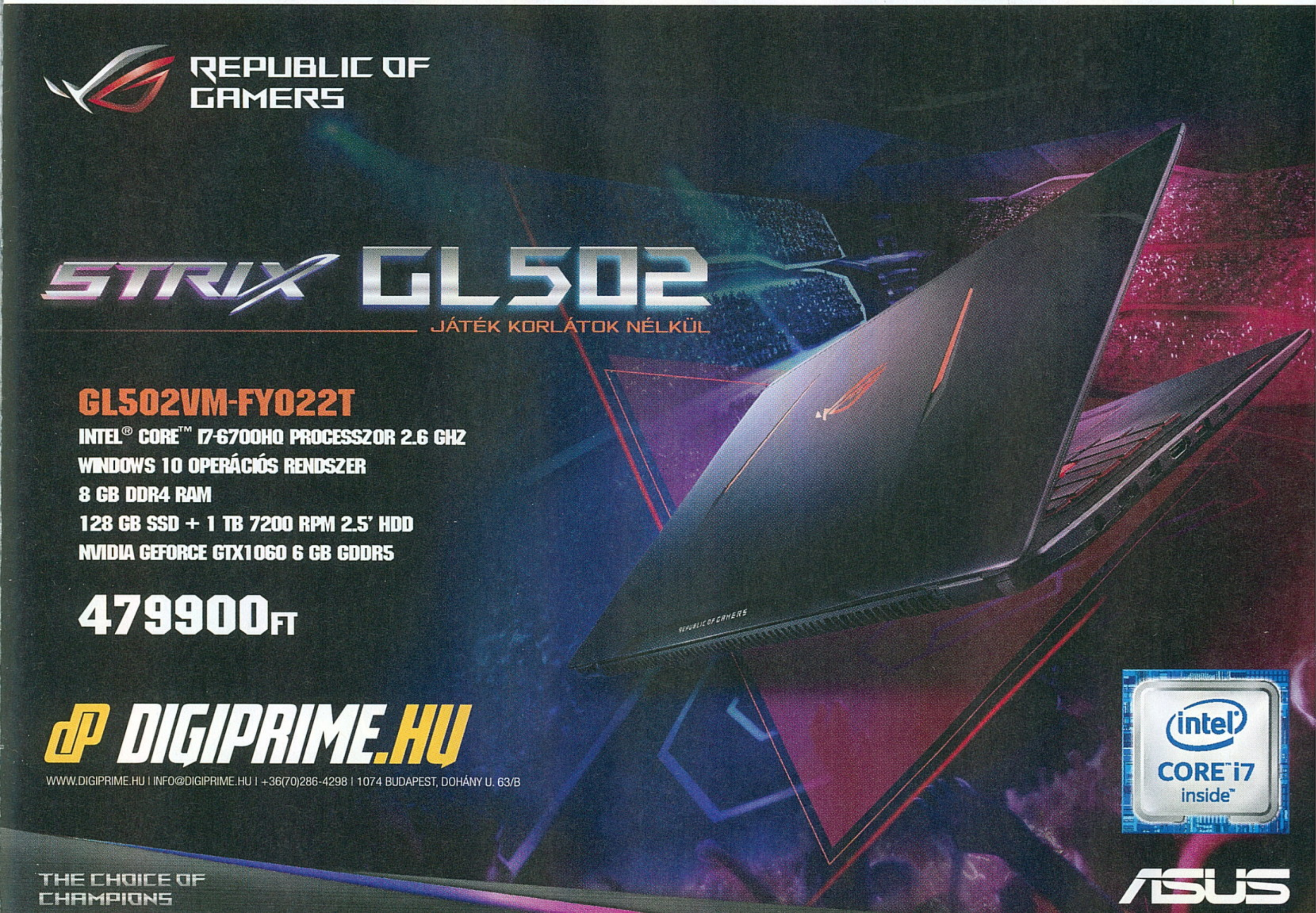
Nagyon szépen köszönjük, hogy ilyen klassz ajándékot választottál! Mondjuk ehhez az is kellett, hogy mi ilyen fantasztikus, utánozhatatlan, eszméletlen jó magazint készítsünk, de mi már csak ilyenek vagyunk: tökéletesek. A férjednek is hálásan köszönjük, hogy olvas minket – döbbenetes, hogy még vissza is csomagolja a magazint. Persze az már egy kicsit szomorú, hogy nincs időd a játékokra. Pedig mekkora történet lenne, ha esténként te az egyik szobából, ő pedig a másikból üvöltené, hogy „mocskos terrorista" vagy „hülye rendőr" egy túlfűtött CS:GO mérkőzés közben. Sajnos nem sok olyan párt ismerek, akiket a videojátékok kapcsán kerültek össze egymással, ezért mindig meglepődök az ilyen történeteken. Az én sulimban sajnos még nem voltak videojátékok, sőt csajok se. A bútorokat is nekünk kellett csinálni, de csak azután, hogy kivájtuk a barlang falát, hogy legyen ablak. Igazából kezdem azt hinni, hogy én a pokolból jöttem, és azért vagyok ilyen harcedzett, néha enyhén kénszagú csávó. Vagy csak fürödni kéne? *(Ez az elmúlt két év egyik legjobb és legaranyosabb levele volt, még az én horrortól edzett jéghideg szívem is megmelengette, már csak azért is, mert ugye hasonló cipőben járok – nálunk a Destiny adta meg a kezdő lökést, ami végül babához és sok-sok közösen átjátszott délutánhoz, estéhez vezetett. Őrizzétek meg jó szokásotokat, és ikrek ide, ikrek oda, olvassatok minket, na meg játsszatok sokat! – Böjti)*

EGY BEFEJEZETLEN TÖRTÉNET

Kedves Chris, Chocho és remélem Böjti is! ***(Itt vagyok, itt vagyok! Fáradtan és álmosan, mert lapzárta van, és csak ma úgy húsz oldalnyi cikket olvastam/javítottam, de figyelek... zzzzz... mondom, figyelek... zzzz – Böjti)*** Régóta meg szerettem volna írni, micsoda déja vu élményt sikerült anno az egyik teljes verziós játékkal, konkrétan a Death Rallyval szereznetek **(Dézsábú'? Szoktam én is régiesen írni, de az dézsából, nem déja vu!)**. Anno az eredeti változattal elég sokat csapattam, méghozzá mindenféle kódok nélkül, így nagyon megörültem, mikor jó pár évvel ezelőtt ingyenessé tették azt.
Az eredeti verziónak csak egy ismert hibája volt: nem játszotta le az outrot, de ezt szerencsére a Youtube orvosolta számomra. De ugorjunk előre a Guruhoz adott Death Rallyhoz! Jópofa játék volt ez is, bár az akkori laptopom nem igazán boldogult minden pályával (szaggattak rendesen), de azért sikerült magam elverekedni a végéig, ahol jó pár próbálkozás után lenyomtam az Adversaryt is. No, indult az utolsó animáció, majd a játék fogta magát és elszállt egy hibaüzenettel. Feltúrtam a netet, de senki nem tudott használható megoldást (a fejlesztők anyukájának emlegetése nem igazán tűnt nekem célravezetőnek). Így hát jobb híján maradt az eredetinél is alkalmazott módszer: irány a Youtube! Azért remélem, ha sok-sok év múlva ismét kiadnak egy Death Rallyt, ott már nem kell mindenféle videómegosztó portálokhoz folyamodnom a befejezés teljes élvezetéhez. Te vagy valaki a Guru csapatból járt már így akár remake-ek, akár hasonló műfajú játékok esetén? A Guru legyen veletek!
Üdv,

ZOLI

Nos, kezdjük talán egy vallomással: amikor én gyerek voltam (igen Chocho, akkor már használtunk kőből készült primitív eszközöket), nem igazán léteztek hivatalosan játékok. Amiket mi teljes játékként ismertünk, azok mind warez verziók voltak, csak erről mi még semmit sem tudtunk. A '80-as évek végén jelentek meg itthon a rendes, dobozos játékok, egészen addig csak egymástól másolgattuk a cuccokat valamelyik művelődési házban. Ebben az időben rengeteg olyan játékom volt, ami valamilyen oknál fogva nem működött rendesen, amiről persze fogalmam sem volt, hogy miért. Később kiderült, hogy azért nem, mert nem voltak jól megtörve, és ilyenkor a védelem az volt a játék alatt, hogy nem lehetett továbbjutni egy csatában, vagy disznókat gyártott a kovács fegyverek helyett. Az is előfordult, hogy valami szöveget kellett begépelni a kézikönyv valamelyik oldalának egyik sorából, ilyenkor is meg voltunk lőve, mert azt se tudtuk, mi az a kézikönyv. Szóval ilyenek előfordultak, de nem estünk nagyon kétségbe, mert anyu úgyis lezavart minket focizni vagy biciklizni, ha egy óránál többet ültünk a gép előtt.



OUTLAST 2

Szektások, szörnyetegek, vér és belsőség. Aki azt gondolta, hogy az első rész után a Red Barrels csapata kicsit visszafogja magát, nos, az nagyot tévedett, de ennél többet csak a következő számban árulhatunk el.

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Vissza a susnyásba, vissza a csendes lesipuskázáshoz. A Ghost Warrior-sorozat immáron trilógiává érik, méghozzá egy komolyan felépített nyílt világgal, némi taktikázással és rengeteg lehetőséggel.

SYBERIA 3

Szintén harmadik rész, ám ezúttal egy régebbi klasszikus legújabb fejezete, amely az újra egyre népszerűbb kalandjátékok zsánerébe igyekszik némi friss vért pumpálni. Reméljük, sikerrel jár.

MARIO KART 8 DELUXE

Sok exkluzív címmel az újonnan érkezett Nintendo Switch még nem büszkélkedhet, de a Wii U kínálatának hála bőven van mit felújítani, az új Kart pedig nemcsak szimpla remake, hanem egy új játék is egyben.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR 3

Az esztendő egyik legnagyobb durranása, és egyik legfontosabb stratégiai játéka lehet a legújabb Dawn of War. A komoly múlttal rendelkező széria sikere azon múlik, mennyire sikerül megújulnia, mennyire sikerül kiszolgálnia az aktuális igényeket úgy, hogy közben a régi rajongók se pártoljanak el. A kicsit a MOBA-receptre is emlékeztető koncepció láthatóan igyekszik mindenkinek kedvezni, így a szerkesztőség is nagy reményekkel várja a Relic visszatérését.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

MÁJUS 11-ÉN

JELENIK MEG

PC GURU

Microsoft különszám

Április 21-től keresd az újságosoknál, a hipermarketekben és a PC Guru Webshopban!

Benne:

- 14 napos Xbox Live Gold próbakód
- Dupla oldalas Minecraft poszter melléklet
- Minden, ami Minecraft
- Minden, ami Windows 10
- Minden, ami Xbox

6 OLDALAS TESZT

GHOST RECON: WILDLANDS

Tom Clancy szellemosztaga a vadonban

2 OLDALAS TESZT

LEGO WORLDS

Kockákból áll a világ

4 OLDALAS TESZT

NIER: AUTOMATA

A robotnak is lehet lelke

4 OLDALAS TESZT

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

A Nintendo Switch legnagyobb dobása

ELŐZETES

QUAKE CHAMPIONS

A bajnok itt van, várja az aréna

ELŐZETES

GRAN TURISMO SPORT

Visszatér a versenyjátékok királya

HARDVER

AMD RYZEN TESZT

Új király az olcsó processzorok között?

KIPRÓBÁLTUK

NORTHGARD

Vikingek, mítoszok, stratégia

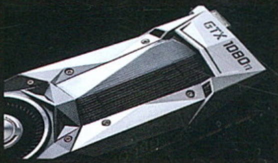
ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

BATTLEFIELD 1: THEY SHALL NOT PASS

Még hogy a franciák gyávák! Itt a legújabb BF1 kiegészítő.

FLATOUT 4: TOTAL INSANITY

Visszatért a legendás FlatOut-sorozat, és őrültebb, mint valaha.



NVIDIA GEFORCE GTX 1080 TI

Az Nvidia még az újgenerációs kártyák előtt az élre tört.

NINTENDO SWITCH HARDVERTESZT

Nemcsak a játékoknak, de a konzol-nak is nekiveselkedtünk.

THE WILD EIGHT EARLY ACCESS

A vadon veszélyes hely, de vajon mennyire? Utánajártunk.